

ekken3
poster
losif !
le mag des consoles
Joypad
N° 64 • 32 FRANCS
MAI 1997
Doom 64
Révolution ou
déception ?
Soul Blade
es manip' pour voir
es vraies
FINS
Virtua
Fighter
mis KO par
Last Bronx
(Saturn
A l'intérieur du magazine
35 francs
de réduction
à valoir sur l'achat de
Need for Speed 2 (PlayStation)
et Bomberman (Saturn)
Terrorisme en direct
avec Syndicate Wars
T 4161 - 64 - 32,00 F

STAR WARS™

PILOTEZ VOTR
ET FONCEZ DROIT A





DARK FORCES™

Dark Forces™ est un jeu d'action - aventure avec une vue à la première personne. Votre mission : infiltrer un Destroyer Stellaire Impérial et dérober les plans de l'Etoile Noire. N'hésitez pas à éliminer tout homme, tout robot ou toute créature appartenant à Empire... et n'oubliez pas que vous êtes le seul à pouvoir déjouer les plans diaboliques de Dark Vador !

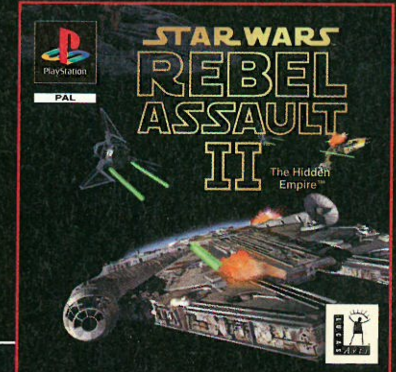
Disponible en Mai 1997



- Toute la variété et la richesse de l'univers de la *Guerre des Etoiles.*
- 14 niveaux différents.
- 10 armes mortelles pour abattre pl de 20 ennemis différents.
- Une technologie JEDI™ en 3D.
- Un environnement très réaliste.
- Un Hit sur CD Rom.



PLAYSTATION
COEUR DE L'EMPIRE







REBEL ASSAULT II™ : The Hidden Empire™

De superbes graphismes et de multiples séquences vidéo dans ce jeu d'action - arcade en 3D ! Pilotez les meilleurs vaisseaux de l'Alliance : X-wings, Y-wings, B-wings, et le *Millennium Falcon* - like freighter, chevauchez un speeder bike, affrontez storm-troopers, TIE-fighters et super destroyers stellaires. Le héros de la *Guerre des Etoiles*, c'est vous !

Disponible en Avril 1997

Une VRAIE version française.
16 niveaux à explorer.
3 niveaux de difficulté.
Une technologie JEDI™ en 3D.
Une luminosité et une richesse d'animation hors du commun.
Possibilité d'utiliser un pistolet pour remplacer la manette.
Un Hit sur CD Rom.



ttp://www.ubisoft.fr
ttp://www.lucasarts.com





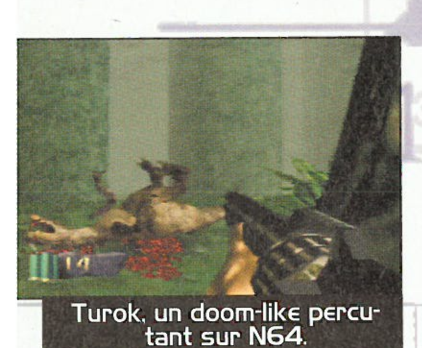




Courrier

Courrier [our]r ier

Soit x notre lecteur, et f(x) son problème. Soit D l'équipe de Joypad prête à résoudre les problèmes et à mener l'enquête fonction du stress S de nos lecteurs (c'est-à-dire vous). Nous pouvons donc formuler l'équivalence suivante : soit le courrier des lecteurs une équation dont la solution G = (f(x)/S)2/D1000. Et voilà ! Il suffisait d'y penser. Tout devient beaucoup plus simple, comme ça...


Turok, un doom-like percutant sur N64.

Autopsie d'une N64

Si le jeu Turok fonctionne indifféremment sur n'importe quelle N64, cela signifie-t-il que toutes les consoles (américaines, japonaises et européennes) sont compatibles?

Bip ! Mauvaise réponse ! Commençons par le début du problème. Les jeux des consoles US et jap sont en fait compatibles. Seulement, la forme des cartouches et des slots des consoles est différente. Pour lire des jeux américains sur console japonaise, il faut enlever deux ergots de plastique dans la console ou bien utiliser un adaptateur d'ores et déjà disponible en magasin. La réciproque est bien entendu valable, sauf que les modifications à apporter aux ergots de plastique de la console US ne sont pas les mêmes. Passons maintenant aux jeux européens. Les jeux ne sont aucunement compatibles avec les consoles jap et US. Il faut se procurer un adaptateur spécifique (comme au bon temps de la Super Famicom !) pour tout faire passer. En attendant que les jeux soient protégés comme ils le furent sur 16 bits...

Y a-t-il une différence de rapidité flagrante entre les consoles européennes et japonaises ou US?

Tout dépend de l'adaptation européenne. Il peut arriver que l'adaptation ne soit pas réussie et que le jeu ne soit pas aussi rapide que dans sa version originale. Cela dit, la différence de vitesse n'est pas flagrante. Il faudra suivre les tests de Joypad.

Faudra-t-il encore bidouiller la péritel pour brancher la console sur la chaîne hi-fi, ou y aura-t-il une prise spécialement prévue à cet effet sur N64?

Il n'y a aucune sortie audio sur la Nintendo 64. Cependant, si la télévision sur laquelle se branche la console accepte les câbles S-VHS, il est alors possible de se procurer (dans les boutiques d'import) des câbles possédant deux RCA (prises de chaîne hi-fi) qui permettront d'obtenir une image impeccable. Reste à savoir si la console française, dont on a aujourd'hui aucune nouvelle, acceptera ce genre de connectique. Sinon, il ne restera que la bidouille de la péritel...

Quels sont les trois meilleurs jeux de la N64 actuellement disponibles (import et/ou officiel)?

Selon la rédaction, les trois meilleurs jeux N64 disponibles sont : J. League Perfect Striker, Mario 64, Turok, Mario Kart 64... Oups ! Ça fait quatre !

Où est passée la rubrique petites annonces ?

Comme nous l'indiquions dans notre précédent Courrier des lecteurs, la rubrique des petites annonces a cédé la place à plus de jeu vidéo et aussi du jeu vidéo, ainsi qu'un peu de jeu vidéo et puis encore...

Lionel Gaillard

Saturn contre PlayStation

Pourquoi n'y a-t-il pas dans les Astuces le même nombre de jeux Saturn et PlayStation?

Alexandre Verniol, "le Sorcier"

D'un point de vue strictement mathématique, la somme des jeux sortant sur PlayStation (A) est sensiblement supérieure à la somme des jeux Saturn (B). On a donc A>B. Il se trouve que les astuces dépendent directement des jeux disponibles sur le marché. Par conséquent, et en toute logique, il existe plus d'astuces PlayStation que Saturn. Soit A'>B'. Joypad ne favorise aucunement l'une des deux consoles, mais il convient de traiter l'information telle qu'elle nous arrive. Or, puisque les développeurs, éditeurs, distributeurs and Co. en ont décidé ainsi, il y a plus d'astuces PlayStation et moins d'astuces Saturn. Voilà. Néanmoins, Kendy cherche toutes les astuces Saturn possibles et ne manquera pas de vous les filer à la première occasion



ISS 64 sacré meilleure simulation de football jamais créée à ce jour.

Problème de bidouille (suite et fin)

Je voudrais répondre à tous ceux qui rencontre des "problèmes de bidouille" (courrier numéro 63), car pour moi, cette manipulation fonctionne parfaitement. Si pour vous elle ne fonctionne pas, il vous reste une solution. Dans certaines boutiques de jeux vidéo, ils vendent et installent une puce qui permet de lire les jeux japonais et US. Vendues entre 250 et 350 francs, la puce permet alors de lire tous les CD PlayStation existants !

Nicolas Lesueur

Nicolas clôt ainsi notre petit débat "bidouille" qui, avouons-le, a créé bien de l'agitation. De plus, je vous renvoie au courrier de notre précédent numéro de Joypad pour suivre le déroulement intégral de cette affaire.

Internet oui ou non?

Etant un fan de cet outil médiatique qu'est Internet, pourquoi ne pas faire une (petite) rubrique lui étant consacré et y donner des adresses d'éditeurs, de sociétés, de magazines online, de magasins de jeux vidéo "virtuels", d'endroit où récolter des tips, etc.? Ou, si vous ne voulez pas en faire une rubrique, pourquoi ne pas indiquer, à la fin de chaque test ou preview, les adresse Internet utiles sur ce jeu afin de pouvoir aller voir d'autres avis sur le Net, ou des tips correspondants...?

Pierre-Yves Duchesne

Internet, on connaît bien à Joypad. Nous étions d'ailleurs la première rédaction à proposer, il y a de cela



TOTAL NBA'97
PlayStation









PlayStation

quelques numéros, une rubrique régulière. Nous vous indiquions les meilleurs sites et rappelions quelques trucs pour se simplifier les connexions. Seulement, les lecteurs sont seuls juges, et la rubrique ne les avait, à l'époque, pas du tout intéressés. Nous avons donc décidé de la supprimer afin de consacrer plus de pages aux jeux vidéo "purs et durs". Qui sait, peut-être cette rubrique reviendra-t-elle un jour dans nos colonnes, si elle est encore largement plébiscitée.

Plus de tests dans Joypad

A-t-on une chance de voir arriver une version française de FF Tactics sous nos latitudes? Idem pour d'autres jeux comme Tactics Ogre ou des titres plus anciens comme Front Mission que me fit rêver jadis?

Les versions officielles de ce genre de jeu n'abondent pas. C'est surtout sur Saturn que les jeux de rôles et autre RPG tactiques ont une chance de voir le jour (sauf les titres spécifiquement développés pour PlayStation jap' bien entendu !). Ainsi, Shining the Holy Ark ne devrait pas tarder à pointer le bout de son nez. Quant à la version 32 bits de Front Mission, actuellement en développement chez Square, il y a en fait peu de chance pour qu'elle soit adaptée, en tout cas prochainement, chez nous. Quant à Final Fantasy Tactics, il est fort possible (selon Sony) qu'il arrive un jour chez nous. En effet, Sony C.E. distribue en France les produits Squaresoft. En fonction de la demande, ils pourront donc faire venir les meilleurs titres tactiques. A vous de vous mobiliser pour que Sony vous écoute !

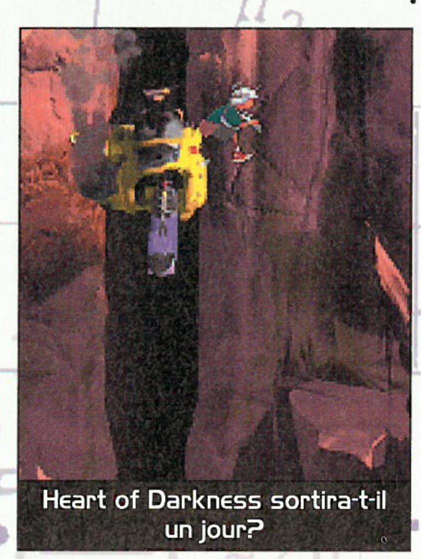
Va-t-on assister à la mort des tests dans Joypad? De moins en moins de tests au fur et à mesure des mois, où passent toutes les pages piquées à cette rubrique? Par contre, on trouve beaucoup de previews et je trouve qu'il est important de conserver cette part de rêve et de mystère. Merci, Joypad !

Les tests sont fonction de l'actualité. Dans notre dernier numéro, c'était plutôt l'abondance. Ce mois-ci encore, le nombre de tests est plus qu'honnête. Seulement, lorsque les jeux ne sortent pas, on ne peut pas faire de tests. CQFD ou presque. On pourrait bien sûr en programmer sur Yaroze et faire des tests dans lesquels on dirait que c'est super génial et qu'on est les meilleurs du monde "wouah, t'as vu ce carré, comme il est beau et ce pixel, là, qui sert de balle, ça jette, hein?".... Mais il y a fort à parier que vous seriez un peu déçus. Alors, plutôt que de nous faire programmeurs, on se contente de faire testeur, en tâchant de ne manquer aucune des sorties de jeux, bons ou mauvais, afin d'être exhaustif.

David de Brest

Les ténèbres d'Heart of Darkness

Quand sortira Heart of Darkness? Dans quelques millions d'années?
MadGirl


Heart of Darkness sortira-t-il un jour?

En voilà, un jeu qui semble poser problème... Chez Virgin Interactive, c'est le motus absolu. Interdiction de donner la moindre info sur une hypothétique date de sortie du produit. Alors que les possesseurs de PC et de Saturn (Sega a signé un coûteux accord d'exclusivité du produit sur console - on en a tous fait, des conn...) attendent avec impatience ce titre annoncé, il y a près de trois ans, comme la révélation vidéoludique de cette fin de siècle, le mystère s'épaissit. C'est marrant, mais on en vient même à se demander si le jeu sortira un jour. Bizarre, non?

Les problèmes de C&C PlayStation...

L'affaire Command and Conquer. On peut se poser des questions. C&C est un bon jeu, il va sans dire, mais vaut-il les 96% qu'il a obtenu sur PlayStation? Je m'explique : le fait de pouvoir jouer avec 2 CD (un pour chaque camp) a considérablement augmenté le nombre total de missions et donc la durée de vie du jeu. Durée de vie qui, à elle seule, justifie une telle note. Mais dans les faits, il en va tout autrement : la première version du jeu C&C que j'ai acquise en magasin ne permettait que de jouer le disque NOD. Je suis retourné voir le vendeur afin de lui expliquer la situation et il m'a volontiers changé le disque GDI en me précisant que plusieurs CD GDI souffraient du même problème et étaient en fait des disques NOD... Sur ce second CD, même constat. J'ai finalement décidé d'aller échanger ce jeu contre le même jeu dans une autre boutique. Idem, impossible de jouer avec le GDI. En somme et pour finir, j'aimerais donc savoir s'il vous serait possible pour éviter de telles situations, d'indiquer dans les tests la qualité des versions testées (finies à 90, 95%)? Cela vous permettrait de mettre ainsi en garde les consommateurs sur les risques éventuels.

Olivier

Reprenons l'affaire point par point. On doit appeler ça de la méthodologie. L'affaire Command and Conquer. Il semblerait donc que certaines boîtes du jeu C&C PlayStation contenaient deux CD de jeu identiques et non pas un CD GDI et un CD NOD. Bref, Joypad a mené l'enquête auprès de Virgin Interactive pour apprendre qu'il existait "une très faible quantité d'exemplaires" souffrant cette anomalie. Au jour d'aujourd'hui, tous les exemplaires défectueux auraient été récupérés par l'éditeur. Cela dit, si jamais vous tombiez sur un C&C contenant deux CD strictement identiques, contactez par courrier le Service Consommateur de Virgin Interactive BP 319000 13053 Aix en Provence Cedex ou, plus simplement, demandez à votre boutique de vous échanger le produit défectueux (sur présentation de la facture, n'oubliez pas !). Deuxième phase du problème : Joypad pouvait-il vous prévenir? Il faut le dire : non. Nous ne testons pas les versions de jeu qui arrivent en magasin. Nos versions, appelées Alpha, Bêta et Gold Disk, ne sont pas celles que vous trouvez en magasin. Chez nous, pas de boîtier coloré, de jaquette et de notice ultra complète. Juste le stricte nécessaire pour pouvoir faire le test. Le problème de C&C concerne la fabrication du jeu, la mise en boîte des CD. Cela n'altère en rien la valeur du titre. Les problèmes de fabrication sont toujours postérieurs à la période des tests. En effet, les tests de Joypad sont écrits avant la sortie des jeux. Le jeu, nous l'avions déjà depuis un, voire deux mois. L'erreur était donc imprévisible. Néanmoins, grâce à vos courriers, nous pouvons vous aider et dévoiler des problèmes qui, sinon, seraient restés inconnus.


Deux CD identiques dans les boites C&C. Joypad enquete.

Les "arriveront-ils un jour?"

Last Bronx Saturn
En cours de finition au Japon, la version devrait arriver en France pour octobre 97.

Moto Racer PlayStation
La version PlayStation devrait arriver cet été. On peut être impatient !

Destruction Derby 3 PlayStation
Aucune annonce, le prochain E3 à Atlanta pourrait être l'instant des révélations.

Micro Machines N64
Codemasters n'a pas annoncé son intention de développer sur N64.

La Cité des enfants perdus Saturn
Aucune annonce n'a été faite dans ce sens. Cela dit, Psygnosis songera peut-être à rentabiliser au maximum ce produit controversé.

Time Crisis PlayStation
A été, dans sa version officielle, repoussé à la fin 97.

Samurai Shodown RPG Neo-CD
Ne devrait pas tarder à être dispo en import.

X-Files PlayStation
N'est pas prévu : le jeu n'est attendu que sur PC en 97.

Chevaliers de Baphomet 2 PlayStation
Le jeu est en développement actuellement, mais aucune date n'est annoncée.

Conquest Earth Playstation
Est prévu pour septembre.



J O Y P A D 6 4

Résistance

C es derniers temps, les posses-
seurs de Saturn et de Nintendo 64 ont l'impression de vivre un mauvais moment de cinéma. Un drôle de film : on se croirait dans Independence Day (sans les effets spéciaux, ni les textes niais), alors que la résistance s'organise contre l'invasion... PlayStation. Un volontaire pour
ouer le rôle du Président? PlayStation par-ci, PlayStation par-
, télévision, radio, magazine, la PlayStation ne laisse aucun
épit à ses rivales. Vous êtes de plus en plus nombreux à nous
aire part de votre inquiétude. Joypad n'abandonnera pas. La
aturn - ou bien encore la Black Belt si l'on en croit les rumeurs
ur le Net - et la Nintendo 64 auront toujours une place de
hoix dans nos colonnes. Ce mois-ci encore Last Bronx,
anzer Dragoon Azel, Sonic Jam du côté Sega, Doom 64
t Blastdozers chez Nintendo constituent des morceaux
e choix. Nous sommes aussi allés chercher les meilleures
stuces Saturn et, dès le mois prochain, vous trouve-
ez dans Joypad les premiers tips Nintendo 64 sur les
eux européens, puisque la console est désormais
isponible dans toutes les boutiques de France et
e Navarre. De plus, nos lecteurs belges et suisses
ourront ainsi tranquillement profiter de leur
onsole. La résistance s'organise dans toutes
s chaumières et Joypad passe le mes-
age.

T.S.R.





Photo E.A.

M A I 1 9 9 7

TESTS ET ZOOMS DU MOIS

SATURN

PLAYSTATION

N64

ARCADE

OYPAD est édité par la société HACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
ège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
l. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
édaction : 6 bis rue Fournier 92110 Clichy
érants : Christian Leveneur, Pierre Sissmann
ssociés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
recteur de la publication : Pierre Sissmann
recteur de la rédaction : Olivier Scamps
édacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR)
édacteur en chef adjoint : Nourdine Nini (Trazom)
rection Artistique : Alain Langlois
aquette : Linos, Christophe Gourdin, Stéfanie Brunelle, Marie-Noëlle Hedon, Isabelle Lacombe, Emmanuel Le Coz.
crétaire de rédaction : Ivan Gaudé
strateur : Pi XX
rrections photographiques : Stéphane Leclercq
crétaire : Laurence Geuffroy
blicité : Claudine Lefebvre, Antoine Tomas
NT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO : Grégoire Hellot (GREG), Kendy Ty (KENDY),
vier Fallaix, Benjamin Janssens (Benji), Grégory Szriftgiser (Rahan),
éphane Hébert, Serge Février , Jean Santoni (Willow) et Sébastien
mon.
cs & astuces : Kendy
rrespondant permanent aux États-Unis : Morgan
rrespondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction :
nçois Hermellin (Banana San)
ntes : EDIVENTE, n° vert : 08 00 38 40 10
ématique : 3615 JOYPAD
ncepteur : Mic Dax - Rédacteur-Animateur : El Fredo
otogravure : Champa, Compo Imprim
primé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
tribution : Transport Presse

mmission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
onnement Belgique voir page 77
onnements, TSA 20215, 92887 NANTERRE CEDEX 9. Tél : 01
89 41 14.
ifs 1 an (11 n°) : France (229 F), étranger (309 F). Tarifs avion
demande
Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée
maine
1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 n°) : 1490 FB
Ce numéro contient un poster non-folioté broché entre les pages 66 et 67 du magazine.
Illustrations de couv. : Loïc Rétière, Christophe Leulier.



© Namco

Le test complet de Soul Blade, c'est à la page 74. Tous les coups imparables, toutes les astuces pour voir les vraies fins.



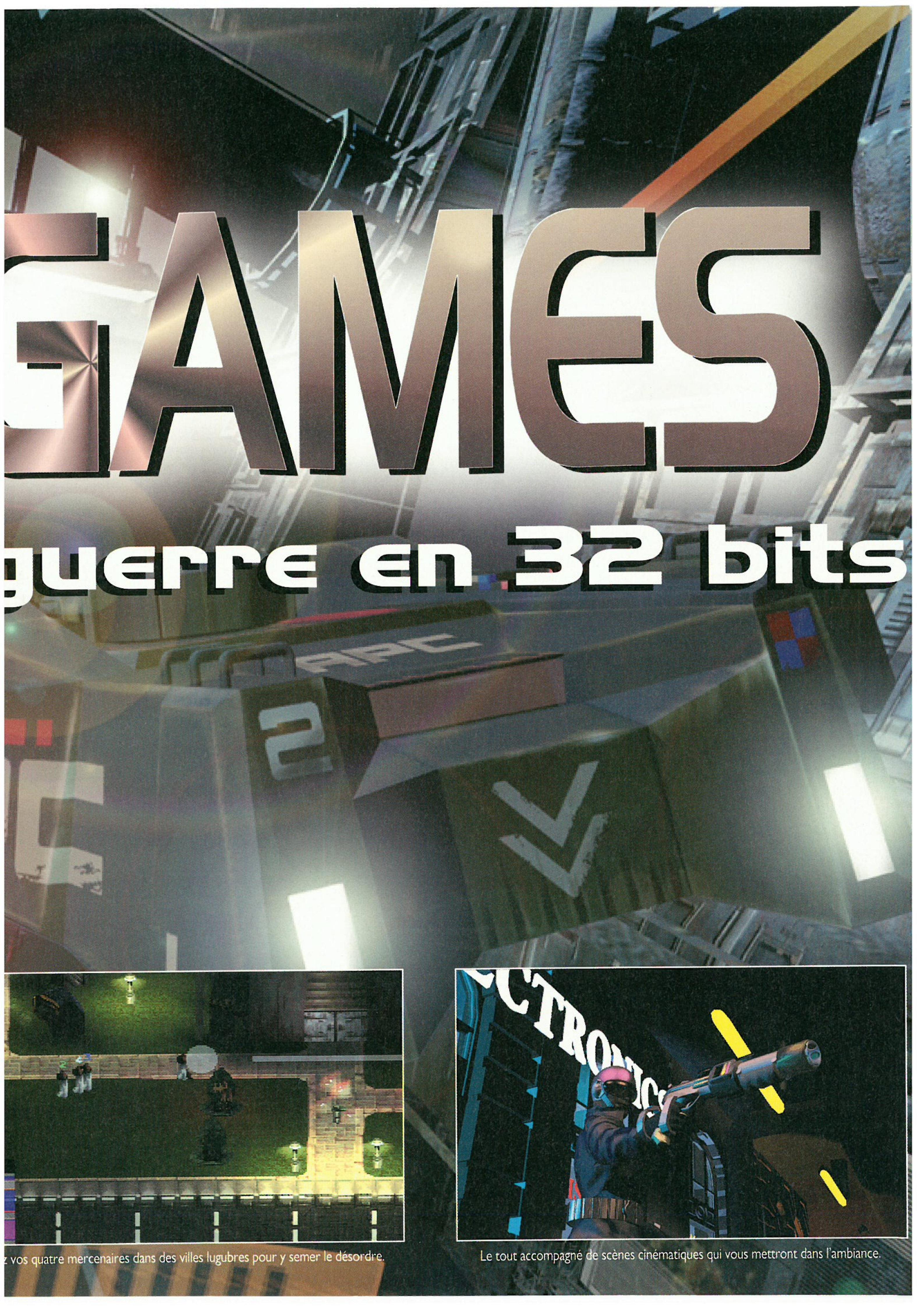
© Bullfrog

WAR

L'art de la

«La guerre est une chose trop grave pour être confiée à des militaires», aurait dit Clemenceau. Justement, vous n'aviez rien de mieux à faire ces der-
ers temps, et puis, après tout,
ouer à la guerre est une façon habile de rendre un hommage
osthume au Service national...
s jeux de stratégie débarquent
ur console. Vous allez pouvoir
venir stratège parmi les stra-
tèges ! A vous le monde entier, le pouvoir ! Un peu mégalo?
n, non, mais comme il est cou-
ume de le dire, et souvent de le croire, «l'ennemi peut frapper
n'importe où, n'importe quand»
et Syndicate Wars illustrera la tendance à merveille. Parano aussi? Non, non, mais c'est la guerre, camarade !

Explosions et sabotages seront votre lot quotidien dans Syndicate Wars

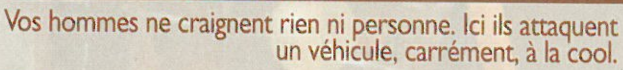


z vos quatre mercenaires dans des villes lugubres pour y semer le désordre.

Le tout accompagné de scènes cinématiques qui vous mettront dans l'ambiance.






Vos hommes ne craignent rien ni personne. Ici ils attaquent un véhicule, carrément, à la cool.



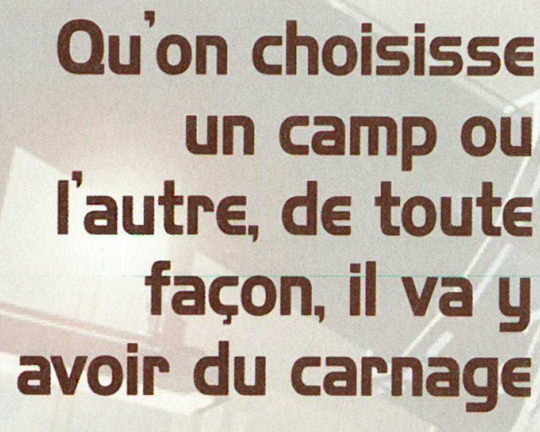


EDITEUR : ELECTRONIC ARTS . MACHINE : PLAYSTATION . SORTIE : JUIN 97

SYNDICATE WARS

'avenir de l'huma-é est sombre, mais lui des joueurs sur PlayStation est adieux : Syndicate Wars de Bullfrog parque très bientôt pour laisser s'exprimer leurs violentes pulsions. Destruction et massacres en série nt au programme.

Par Sébastien Hamon



Qu'on choisisse un camp ou l'autre, de toute façon, il va y avoir du carnage

Face à celui de Syndicate Wars, le futur de Georges Orwell ressemble à un week-end paisible sur l'Ile aux Enfants, et Big Brother à un cousin un peu niais de Casimir. Ambiance "Blade Runner" garantie, Syndicate Wars arrive sur PlayStation, et c'est plus que tant mieux.

Notre charmante planète est contrôlée par des "Syndicats", organisations criminelles qui n'ont cure des idées humanistes et ne pensent qu'à s'en mettre plein les fouilles et étendre encore leur hégémonie. Le monde est devenu une vraie poubelle, triste et dangereuse, mais les civils ne s'en aperçoivent pas, bienheureux qu'ils sont depuis que les Syndicats leur ont greffé des petites puces dans le cerveau qui les contrôlent et leur font croire n'importe quoi. Untel déambule dans des rues cradingues où de véritables massacres se déroulent et, paf, grâce à la puce, il a l'impression de se promener sur la plage au milieu d'un joli carnaval. Idéal pour presser les gens comme des citrons sans que la moindre idée de révolte ne vienne germer dans leurs petites têtes.

Face aux Syndicats se dresse l'Eglise de la Nouvelle Epoque. Rassurez-vous, ses intentions ne sont guère plus nobles : les membres de cette secte ont planifié d'exterminer la planète et de remplacer tous ces habitants par des clones qui répondent à leurs critères. Bref, la guerre des Syndicats promet de faire rage sur PlayStation.

C'est malin. Voilà que vous avez creusé une saleté de cratère en plein milieu de la route.

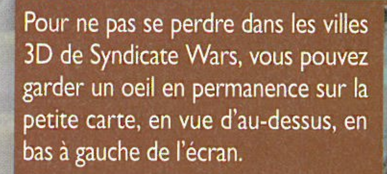


Entièrement en 3D temps réel

Dès le début du jeu, vous choisissez votre camp : le Syndicat EuroCorp ou l'Eglise de la Nouvelle Epoque. De nombreuses missions vous attendent (18 dans un cas et 20 dans l'autre), et quelque soit votre choix, vous devrez vous livrer à moult massacres et autres méfaits. Enfants de chœur, passez votre chemin.

Dans un univers entièrement en 3D temps réel, vous dirigez une petite équipe de quatre hommes sur-armés qui doivent commettre des assassinats, enlever des scientifiques, détruire des bâtiments ou voler des plans top secrets. L'action se déroule en temps réel, et vous dirigez vos gars en appuyant gentiment sur les boutons pour envoyer la purée et détruire tous les inconscients qui osent se dresser sur votre chemin. Et vos armes sont sacrément puissantes. C'est pas compliqué, vous disposez carrément de charges nucléaires. L'univers de Syndicate Wars étant entièrement composé d'éléments 3D, il est possible de tout détruire. Chaque bâtiment peut être rasé. Et plus ils sont gros, plus les explosions sont impressionnantes. C'est parfois magnifique, même. Vous pouvez également prendre les commandes de n'importe quel véhicule qui traîne dans les parages : vaisseaux, taxis, camions blindés, motos, etc. Une douzaine d'engins sont ainsi disponibles.

Syndicate Wars s'annonce comme un excellent jeu d'action, sombre, violent, et saupoudré de ce qu'il faut de stratégie, puisqu'il s'agira aussi de bien coordonner les actions de votre équipe.



Pour ne pas se perdre dans les villes 3D de Syndicate Wars, vous pouvez garder un oeil en permanence sur la petite carte, en vue d'au-dessus, en bas à gauche de l'écran.



PC-PlayStation : migration réussie

Syndicate Wars est disponible sur ordinateurs PC depuis la fin de l'année dernière. Il s'agit donc d'une conversion sur PlayStation. L'équipe de Bullfrog a apporté un soin tout particulier à son adaptation, puisqu'en plusieurs points, cette nouvelle mouture supplante l'originale. Le top. Les effets spéciaux et les éclairages sont beaucoup plus efficaces et esthétiques, grâce aux capacités hardware de la PlayStation. Les sprites sont plus gros, et leur rendu gagne ainsi en précision. Les effets sonores ont été retravaillés, et enfin l'action est plus violente et soutenue que celle de son homologue micro. Que demande le peuple pour être heureux? Des puces dans le bulbe?

Toutes les photos de ces pages sont des écrans PC



Warcraft 2, un wargame au pays des orcs et des chevaliers.

Les jeux tactiques et de stratégie déboulent sur console ! Après voir fait un carton sur PC, les meilleurs titres de stratégie seront nfin adaptés, voire méliorés. Après le uccès fulgurant de Command and Conquer, Joypad us invite à découir ses successeurs.

WARCRAFT 2

BLIZZARD

Bien qu'il ne soit pas vraiment le précurseur du genre (Dune 2 sur Megadrive reste le véritable messie), Warcraft 2 fait partie de ces poids lourds qui ont inspiré le jeu de stratégie. Plongé dans un monde d'heroic-fantasy où orcs et humains s'entre-déchirent, vous optez pour un camp puis tentez de réduire à néant les ambitions expansionnistes de votre adversaire. Quel que soit votre choix, vous sont confiées une douzaine de missions variées, dans des décors enneigés, arides ou encore verdoyants, ça dépend. Suivant l'avancée du jeu, vous commanderez différentes unités (magiciens, catapultes, chevaliers ou archers...). Bien que sa sortie sur PC commence à dater un peu, Warcraft 2 n'en a pas perdu pour autant ses lettres de noblesses et reste extrêmement prenant, grâce à la relative simplicité de ses commandes, associée à une grande richesse stratégique. De plus, la version PlayStation comprend 90 missions, ce qui correspond à l'intégration du Add-on "Trough the Portal" au programme original. Ajoutez à cela un mode multijoueur en link, ainsi que des séquences intermédiaires en Full Motion Video, et vous obtiendrez LE jeu de stratégie qui a fait le succès du genre. Malheureusement, la version Saturn n'est pas annoncée pour le moment.

COMMAND AND CONQUER

VIRGIN INT.

Command and Conquer, tout le monde connaît. Ce soft a littéralement ruiné le sommeil de milliers de joueurs, car



il s'agit d'un des jeux de stratégie les plus prenants qui soient. Comme toujours, il vous faudra choisir entre les gentils et les méchant, respectivement incarnés par les force du GDI et du NOD. En gros, le GDI incarne l'ONU et le NOD les terroristes. Grace à vos tanks Mammouth, vos grenadiers, vos avions et autres navires, vous devrez vous approprier le Tibérium de la planète afin d'en prendre le contrôle. Là encore, on trouve douze missions à remplir dans chaque clan. Attention, les versions PlayStation et Saturn sont tout bonnement excellentes, et à l'instar des joueurs sur PC, vous risquez de perdre le sommeil pendant quelques semaines.

COMMAND AND CONQUER : ALERTE ROUGE

VIRGIN INT.



La suite de Command and Conquer a rencontré un énorme succès commercial sur PC. Cette fois, la bataille fait rage entre les Russes et les Européens. Alerte Rouge apporte de nombreuses améliorations par rapport à son prédécesseur, bien que celles-ci ne soient pas flagrantes au premier coup d'œil. Tout d'abord, l'Intelligence Artificielle s'est perfectionnée, et vous aurez du mal à mener à bien vos missions si vous foncez tête baissée sans réfléchir. Ensuite, de nouveaux bâtiments et unités ont fait leur apparition, bien que l'action d'Alerte Rouge soit chronologiquement antérieure à celle de Command and Conquer (1946, pour être exact). Ainsi, vous bénéficierez d'unités maritimes et aériennes plus étoffées (Migs russes ou Destroyers alliés). En tout, chaque camp dispose de 23 bâtiments et 23 unités, ce qui offre une grande variété de stratégies possibles. A l'heure actuelle, il s'agit du meilleur jeu du genre. Devrait être disponible aussi bien sur PlayStation que sur Saturn.

CONQUEST EARTH

EIDOS



Deux camps sont en présence dans Conquest Earth : humains contre Jupitériens.

piter est habité, et vous n'allez pas tarder à le découvrir. Conquest Earth est en effet une rte de "guerre des mondes" revue et revisitée. Vous devez sauver l'humanité des ses uveaux "hôtes" forcés (si vous dirigez les humains). Contrairement aux jeux de straté- classiques comme Warcraft ou Alerte rouge, vous pourrez donner des ordres précis à s combattants. Ainsi, vous définirez le chemin à suivre pour atteindre un objectif, déci- rez du comportement à adopter sur place (quitte à tenir la position jusqu'à la mort), etc. utre particularité apportée à Conquest Earth : la valeur de vos unités. Vous ne pourrez ectivement pas vous permettre de les envoyer au casse-pipes sans remords aucun, car l'aspect gestion des troupes revêt la plus grande importance. Quant aux décors, ils se tériorent au fur et à mesure des combats : les cadavres jonchent le sol aux côtés de ruines core fumantes. Malheureusement, il faudra attendre le mois de septembre pour pouvoir sérer le CD de Conquest Earth dans votre PlayStation. (les possesseurs de Saturn vront quant à eux s'en passer). Pour vous consoler, dites-vous que votre patience vrait être amplement récompensée...



Développé simultanément sur PC et PlayStation, Conquest Earth arriverasur PlayStation dès le mois de septembre. Aucune version Saturn n'a été à ce jour annoncée. Alors que Syndicate Wars ne sera pas développé sur Saturn, les Sega-fan risquent de faire la tête. Heureusement, il reste Alerte Rouge.



News

Les avant-premières des jeux européens, américains et japonais qui arriveront chez vous un jour... Peut-être.



Encore une fois, ce mois-ci, nous avons préféré privilégier les jeux "européens", plus proches de chez nous, avec notamment un reportage chez Gremlin en Angleterre. Au menu également d'autres images de V-Rally, un jeu décidément très attendu à la rédaction, au même titre que la N64 européenne, mais ça c'est une autre histoire... Vous aimez le football? Alors c'est la fête : deux missiles de chez Konami nous arrivent droit dessus ! Du côté des news japon, Banana San a encore fait parler la poudre avec des titres que vous ne soupçonniez même pas ! Voilà, au mois prochain pour un numéro de juin plein de milliards de bonnes choses !

LA RÉDACTION,
QUI CHERCHE LA N64 PAL...

1/ Bomberman 64 (Nintendo 64 Jap')
Pas une console sans qu'une adaptation de Bomberman ne voit le jour. Cette fois, c'est au tour de la N64 d'être bombardée ! (Pages 22-23).

2/ Ghost in the Shell (PlayStation Jap')
Un fantôme dans votre console? Ben ouais, allez donc voir ce qu'il s'y passe, vous allez flipper ! (Pages 18-19).

3/ Last Bronx (Saturn jap')
L'un des derniers jeux d'arcade de Sega enfin converti sur Saturn ! Un titre attendu par tous les fans de baston pure. (Pages 40-41).

4/ Pandemonium! (Saturn Euro)
Non mais on rêve ! La Saturn aussi a droit à SON Pandemonium! C'est la grande classe ! (Page 48).

5/ ISS Pro (PlayStation Euro)
Voici enfin un jeu de foot digne de ce nom sur PlayStation. Konami frappe décidément très fort ! (Page 46).

6/ ISS 64 (Nintendo 64 Euro)
En fait , c'est simple : ISS 64 est LE jeu de foot, toutes consoles confondues. Ne cherchez plus, c'est le foot de l'ultime. (Page 47).





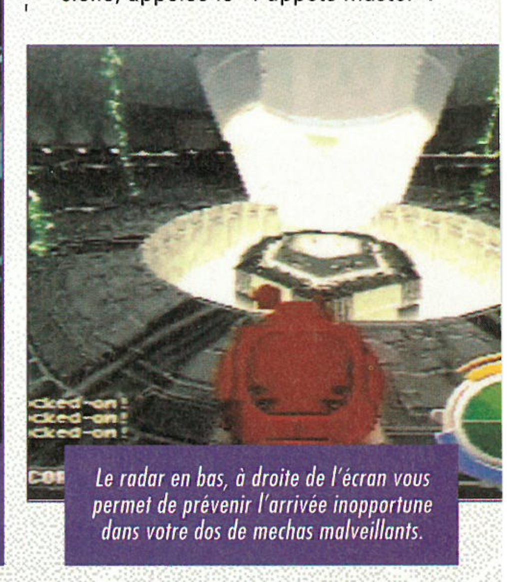
GHOST IN THE SH

Après avoir connu un beau succès sur les écrans de cinéma américains (et français, grâce à une large diffusion nationale), l'animé japonais Ghost in the Shell poursuit sa carrière sur PlayStation.



Reprenant l'atmosphère et l'ambiance du monde cyberpunk imaginé par Shiro Masamuné, Ghost in the Shell (alias "Kô Kaku Kidôtai" en version originale, qui signifie "Blindé d'attaque des forces de l'ordre") est un jeu d'action qui vous met dans la peau d'un flic d'une unité antiterroriste d'élite, la Section 9. Plus précisément, vous incarnez l'officier féminin Kusagani, un cyborg doté d'un cerveau humain.
C'est chose courante en cette année 2029, où la science et la cybernétique ont fait des bonds en avant. Le jeu s'éloigne un peu de la trame du film, où le principal adversaire de la Section 9 était une espèce d'Intelligence Artificielle, appelée le "Puppets Master".

Ghost in the Shell, ce n'est pas un dessin animé pour rien. On retrouvera donc dans le jeu des séquences de l'animé. Avis aux fans des mangas jap' !



Le radar en bas, à droite de l'écran vous permet de prévenir l'arrivée inopportune dans votre dos de mechas malveillants.

Le coup du missile dans la tronche...



Dans un des souterrains, un Mecha vous barre le passage.



Après avoir rapidement "verrouillé" votre cible, il ne vous reste plus qu'à envoyer la purée avant l'autre zigoto.

ELL

Cyber-câble

Le dernier truc en matière de patinette-à-moteur pour jouer à cache-cache avec les terroristes consiste en un Mecha de petite taille, hyper rapide et auquel vous êtes relié directement.



Vous incarnez Kusagani, qui, reliée à la machine même...



...en prend possession comme s'il s'agissait d'un prolongement de son corps.

Le jeu inspiré du manga

Dans le CD-Rom, vous disposerez de missions très variées, et par certains côtés plus proches des mangas de Shiro que ne l'a été le film. De même, plutôt que d'incarner à l'écran Kusagani elle-même, c'est en fait un tank que vous pilotez à travers les scènes d'action. Futchicoma - c'est son nom - a la forme d'une araignée. Doté d'une Intelligence Artificielle, il ne peut accueillir qu'un seul occupant, qui est "câblé" directement sur ses systèmes de commandes : vous-même, Kusagani ! Et en avant pour un jeu d'action pure et dure.

Si l'histoire prend une série de libertés par rapport au film, on retrouve quand même l'univers de Shiro. Les cinq acteurs principaux (Kusagani, Aramaki Butchô, Bart, Saito et Togusa) sont fidèles au film, et les fans de l'animé apprécieront ces parallèles. De même, les séquences animées (qui émaillent le jeu toutes les trois ou quatre missions-stages) reprennent toutes les caractéristiques des mangas de Shiro, d'Appleseed à Ghost in the Shell, en passant par Black Magic : gros flingues, mechas déjantés, cyborgs cinglés et terroristes dans tous les coins ! Un jeu d'action qui, même s'il n'est pas du tout prévu en Europe pour le moment, devrait, lors de sa sortie au Japon, enchanter tous les fans de jeu et de mangas réunis.

Banana San

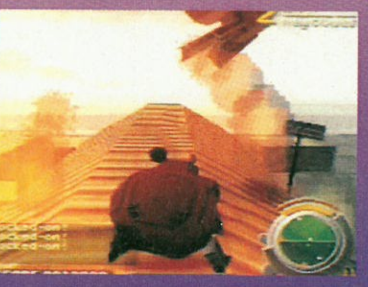
Dans la peau synthétique d'un flic-cyborg d'une unité antiterroriste d'élite



Un terroriste ouvre le feu... Et il y a soudain comme un problème existentiel...

Jouer les funambules...

L'intérêt de ce jeu d'action vient de la rapidité et de l'intensité des scènes. Futchicoma est étonnant de vivacité : il s'arrête au quart de tour, bondit sur le coté... Comme dans le manga original, il peut même, et c'est l'une de ses spécialités, escalader les immeubles tout en continuant le combat. Dans ce mode, l'angle de caméra change, et la paroi de l'immeuble est représentée à l'horizontale, comme s'il s'agissait du plancher... Il dispose de trois flingues : un canon Vulcan (l'arme de base), un lance-grenades (dévastateur mais trop peu précis) et enfin de missiles à tête chercheuse, qui vous imposent de "verrouiller" votre cible pendant leurs trajectoires. Et comme ce brave Futchicoma a tendance à se colleter avec des mechas dix fois plus balèzes que lui, cet arsenal ne sera pas inutile.



Votre "blindé" se dirige où il veut, dans un univers en 3D. Il peut même escalader à la verticale les murs des immeubles, comme ici.

“Die Hard Trilogy est une perle rare

“Courez, tirez, et pilotez différents

DIE TRILOGY HARD

“Il est admirablement
réalisé et jouable.
C’est un hit
en puissance !”

CD Consoles - *****







Les explosions sont superbement réalisées.

BAKU BOMBERMAN

Pour son premier jeu sur la Nintendo 64, Hudson a choisi une valeur sûre. Depuis le bon vieux temps de la PC Engine, sur laquelle il avait fait ses premières armes, BomberMan a fait du chemin, apparaissant sur quasiment toutes les consoles de jeux… Mais, cette fois-ci, il ne s'agit plus d'une simple adaptation, mais d'un nouveau concept : BomberMan découvre la 3D !

EDITEUR : HUDSON
DISPONIBILITE JAPON : ÉTÉ 1997
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.

nintendo 64



Le jeu s'appelle "Baku BomberMan". En japonais, "baku" symbolise le bruit que fait quelque chose qui explose.

En plus des bombes de vos amis, et des sales bêtes qui rôdent, vous devrez éviter aussi des pluies de météorites, des boulets qui explosent tirés par des canons géants.

Pour la plupart d'entre nous, BomberMan signifie des crises de fous rires lorsque l'on se retrouve à cinq ou six autour d'un écran, avec chacun un contrôleur dans les mains, en train de poser des bombes pour transformer ses petits copains en chaleur et en lumière, tout en évitant leurs "cadeaux". La représentation graphique du jeu, de simples labyrinthes 2D en perspective cavalière, n'était pas ce qu'il y avait de plus esthétique, mais on finissait par s'y habituer.
Profitant des possibilités 3D de la N64, Hudson a essayé de conserver le côté génialissime des duels à plusieurs, tout en introduisant un principe de jeu légèrement différent, puisque les BomberMen se déplacent désormais dans un univers en vraie 3D.

Mort en trois dimensions

Petit lutin malicieux qui sème sur son chemin des bombes à retardement comme d'autres des petits cailloux, vous allez poursuivre sur la 64 bits de Nintendo votre activité favorite : faire péter vos condisciples ! Comme précédemment, il vous faut ramasser les bombes, et les envoyer à la tête des copains, en hurlant de cordiaux "Joyeux Noël, Félix !" Mais cette fois-ci, la tâche est un peu



La N64 permet des gros plan impeccables, sans pixelisation des objets ou des décors.

Il est possible désormais de détruire les ponts dans les niveaux

Tous contre un, et un contre tous !

Le jeu comporte un mode 1 joueur dans lequel vous affrontez la console, ou bien un mode Multijoueurs. Le jeu utilise la possibilité qu'offre la N64 de connecter quatre manettes, sans avoir besoin d'acheter un multi-machin-truc-chouette pour brancher les contrôleurs des copains. Par contre, il n'est possible de jouer qu'à quatre joueurs (ce qui est déjà pas mal !), alors que certaines versions notamment celle pour Saturn permettent de dépasser cette limite.

plus délicate. Tout d'abord, l'univers est plus vaste. Désormais, vous disposez de ponts, passerelles suspendues et autres échelles pour passer d'un coin à l'autre des niveaux. Certains de ces passages peuvent même être coupés grâce à une bombe bien placée...
Avec la 3D, le joueur peut changer à tout moment d'angle de caméra. Et cela, un peu comme dans Mario64, est quasiment indispensable à certains moments pour observer ce qui vous attend, lorsque vous déboulez d'une échelle ou d'un tunnel. Inutile ici de foncer, ce qui était un peu la stratégie de base des versions 2D précédentes, votre survie va dépendre de votre capacité à avancer prudemment, en examinant précautionneusement les passages à risques en faisant varier les angles de vue des caméras. Il est également possible d'opérer des zooms sur un détail de l'écran.
Bref, BomberMan passe (enfin !) à la vitesse supérieure. Alors que la version Saturn est testée dans le présent numéro, ce Bomberman 64 devrait arriver au Japon pour l'été. Quant à une éventuelle version française, aucune nouvelle à ce jour.
Banana San

Pour le moment, Hudson n'a dévoilé que des écrans de jeu en mode 1 joueur. Le mode Multijoueur devrait ressembler à celui de Mario Kart, avec un écran partagé en quatre.



Vous avez réussi à vous débarrasser d'une sale bête, mais à votre droite, une autre s'apprête à vous causer quelques ennuis.

ICROMANIA L'UNIVERS DES SUPER CONSOLES

ES TOPS AYSTATION





Avec Soul Blade, c'est une **nouvelle génération de jeu de baston** qui débarque sur votre PlayStation. Avec une réalisation proche de **la perfection, une jouabilité parfaite,** Soul Blade va se positionner très vite comme **LA RÉFÉRENCE** en matière **de jeu de combat.**

NEW

NEW

ec une jouabilité hors du commun, des aphismes et des mouvements de joueurs vous couper le souffle, International ber Star Soccer Pro vous fera passer des heures de jeu seul ou bien à 4 en simultané.





500 T-SHIRTS GRATUITS* AUX 500 PREMIERS* ACHETEURS DE NFS II



NEW

Une formidable simulation **de course automobile** «2 joueurs simultanés» sur 7 circuits : **8** voitures mythiques **(la Lotus Esprit V8, la Ford GT-90, la Ferrari F50...).** A ne rater sous aucun prétexte !





nah Lomu Rugby

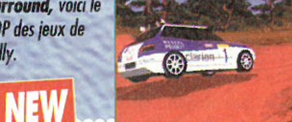
Vous avez toujours souhaité de participer au **tournoi des 5 nations** ! La PlayStation vous e enfin son **premier jeu de rugby.** Un environnement en 3D, des joueurs plus féroces que jamais. Soyez tactiques et peut-être parquerez-vous **votre premier essai !**

NEW

V-RALLY

Superbe, fabuleux... V-Rally est la **simulation de course !** Pilotez une des **11 voitures sur un des 45 circuits** pré-définis du jeu. Grâce à son graphisme en **3D temps réel, l'intelligence artificielle du pilotage, le son dolby surround,** voici le TOP des jeux de rally.





NEW



Dirigez un groupe de voleurs dans un monde en 3D **polygonale qui rend la perception des différents lieux très claire.** A chaque rencontre faites preuve d'un grand sens stratégique pour abattre les ennemis les plus dangereux.



NEW

AGE RACER

Le 3° **volet** de la série **le plus réussi !** Il inclut un **mode où l'on gagner de l'argent** grâce auquel on peut **customiser sa machine ou en racheter une autre.**



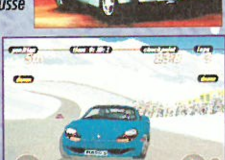
NEW

PORSCHE CHALLENGE

Un must pour les fans de conduite. Des graphismes de toute beauté au réalisme poussé au maximum, une **jouabilité sans faille et des adversaires dignes d'intérêt !**







HIT

PERFECT WEAPON

Plus de **100 mouvements d'arts martiaux, 1300 lieux en 3D** à explorer, **5 mondes hostiles** ! Un jeu **de combat aventure très novateur à découvrir en urgence.**





NEW

4 nouveaux Micromania !

1. Toulouse 2. Avignon 3. Les Arcades 4. Villiers-en-Bière



NEW

La Saturn + 1 Manette + 1 CD Démo

99 F



Découvrez cette superbe conversion du jeu d'arcade sur Saturn, le Sega Rally du **2 roues** ! Ultra rapide, **3 vues différentes,** des décors particulièrement soignés, **une réalisation incomparable !!**

HIT





HIT

Voici véritablement **le jeu de combat en 3 D** dans l'esprit de Street of Rage tel qu'on en rêvait sur console 32 bits. Des coups spéciaux impressionnant avec une **grande variété d'armes.** Une **adaptation parfaite de la borne d'arcade !**





4 nouveaux Micromania !

1. Toulouse | 2. Avignon | 3. Les Arcades | 4. Villiers-en-Bière

NINTENDO 64

Les nouveautés NINTENDO 64 sont disponibles chez MICROMANIA !



NEW

Vous incarnez **TUROK, le chasseur de Dinosaure : 14 armes** pour empêcher un **fou sanguinaire** d'envahir l'univers à travers des lieux hyper dangereux et des dimensions très réalistes grâce aux **fabuleuses capacités de la NINTENDO 64.**







NEW

International Super Star Soccer Pro sur NINTENDO 64 : une jouabilité hors du commun, **seul ou à 4 en simultané**, des graphismes et des mouvements à couper le souffle...



NEW

FIFA, le Hit d'E.A. SPORT sur la **plus puissante des consoles** est arrivé et **tient ses promesses** : il utilise pleinement les capacités de la NINTENDO 64 et le résultat est incroyable.

NOUVEAU SERVICE !
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Saturn.
Voir conditions à la caisse

ES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! Mégacarte
AS JORDAN 500000
ICROMANIA

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec
a Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

OUVERTURE EN JUIN NEW
ICROMANIA TOULOUSE
refour Portet-sur-Garonne
120 PORTET-SUR-GARONNE

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil
84130 LE PONTET
NEW
OUVERTURE EN JUIN

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades
Niveau Bas
93606 NOISY-LE-GRAND
NEW

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE NEW
Centre Commercial Carrefour
77190 VILLIERS-EN-BIÈRE

CROMANIA BELLE ÉPINE
re Ccial Belle Epine - Niveau Bas
61 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
Villejuif Terminus - Bus 185/285
C Choisy - Bus TVM Belle Epine NEW

MICROMANIA ST-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - Tél. 01 30 43 25 23
78000 St-Quentin-en-Yvelines NEW

MICROMANIA CERGY
Centre Ccial Créteil des 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport NEW
Tél. 01 34 24 88 81 - 95000 CERGY

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil : Niveau Haut
Entrée Métro - 94016 CRÉTEIL
Tél. 01 43 77 24 11 NEW
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

ROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
rie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
01 42 56 04 13

ROMANIA BVD DES ITALIENS
ge des Princes - 5, bvd des Italiens
02 Paris - Mo Richelieu Drouot
R Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

ROMANIA MONTPARNASSE
rue de Rennes - 75006 Paris
o Montparnasse ou Saint-Placide
01 45 49 07 07

ROMANIA FORUM DES HALLES
e des Pirouettes - Niveau -2
RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
01 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny
Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Etoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille
Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

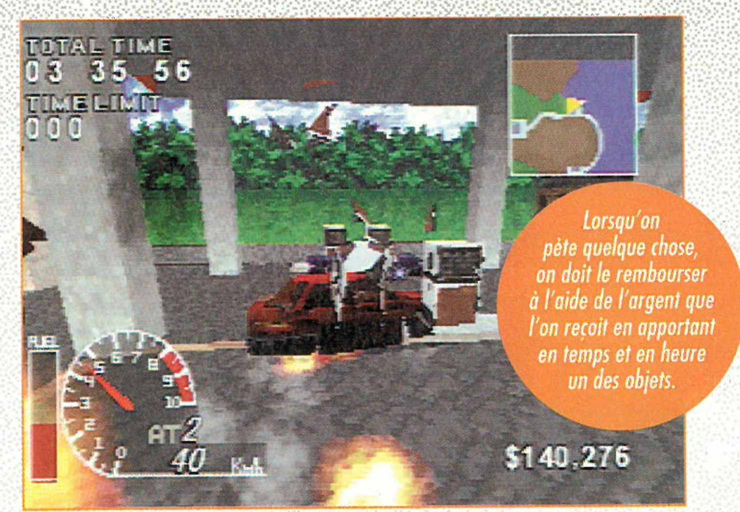
MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE





Lorsqu'on pète quelque chose, on doit le rembourser à l'aide de l'argent que l'on reçoit en apportant en temps et en heure un des objets.

La première simulation de chauffard psychopathe !

EDITEUR : YANOMAN
SORTIE : MAI AU JAPON
DISPONIBILITE EUROPE : PAS PRÉVUE À CE JOUR



RUN ABOUT



Le jeu comprend deux modes : le mode Time Attack, dans lequel vous êtes seul dans la course, et le Run About, qui vous oppose à des concurrents.

Run About est une course de voitures qui va vous permettre de vous défouler complètement. En plus d'un scénario qui vous demande de collecter certains objets lors de courses effrénées, vous pouvez ravager la moitié de la ville, défonçant bâtiments et éléments du décors...

Vous incarnez un conducteur chargé par Bluckmond de récupérer différents objets. Il faut arriver le premier sur les lieux et trouver les objets qui sont cachés dans les décors (caisses...) en rentrant de plein fouet dans ces derniers. Tout une philosophie ! Pour ce qui est des véhicules, vous avez le choix entre la mini, la voiture de course, un camion de nettoyage ou encore un scooter !
Le fun du jeu vient de la possibilité de briser des éléments du décor avec votre véhicule. Il n'y a rien de plus amusant que de défoncer les autres voitures, de rentrer à 180 km à l'heure dans une galerie marchande, ou dans le hall d'un hôtel !

Un seul but : tout casser

On ne peut (malheureusement !) pas écraser les passants que l'on voit s'agiter en courant de tous les côtés, comme des fourmis une fois que l'on a donné un coup de pied dans une fourmilière.
Il faut rallier un lieu de rendez-vous avec l'objet en question, pour le donner à Bluckmond qui arrive en hélicoptère. Si vous arrivez trop en retard, vous ne recevrez pas d'argent mais le jeu n'est pas fini pour autant. Et vous pourrez continuer à conduire, et à ravager la ville tranquillement. Un soft qui devrait être très bon pour les nerfs mais qui n'est hélas pas prévu en France pour l'instant.

Banana San



Vous n'allez quand même pas rater l'occasion de forcer un barrage, en explosant les voitures de patrouilles?



Ici, vous allez visiter le hall d'un grand hôtel ! Et vous pouvez même descendre dans le métro.

Grâce au scooter, vous pouvez vous faufiler dans des endroits peu accessibles aux autres véhicules.

Il était une fois le scénario...

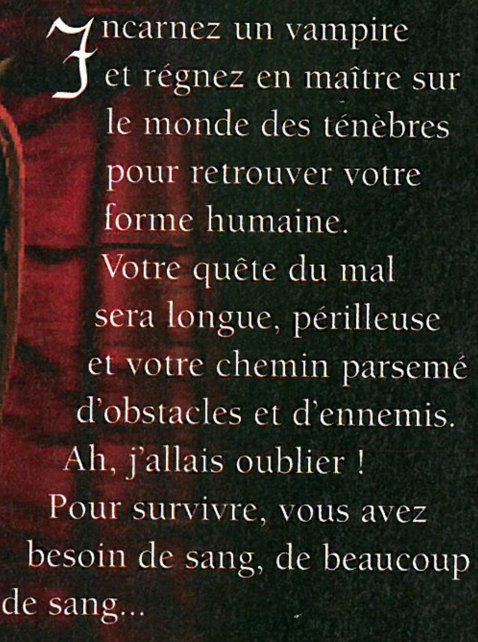
Thomas Samuel a découvert une urne funéraire en or dans les ruines d'une cité inca à la fin du XVI siècle. Celle-ci est censée renfermer des trésors fabuleux, mais jusqu'ici personne n'a jamais réussi à l'ouvrir. Des siècles plus tard, elle finit par atterrir entre les mains de Bluckmond. Mais ce dernier sait comment ouvrir l'urne !
Pour cela, il lui faut réunir trois indices : une statue détenue maintenant par un mafieux qui habite Chinatown, une statuette représentant une aile en or, et une canne de platine.

Vous reprendrez bien un verre pour la route ?



BLOOD OMEN
LEGACY OF KAIN™

La mort mérite d'être vécue...



Incarnez un vampire et régnez en maître sur le monde des ténèbres pour retrouver votre forme humaine. Votre quête du mal sera longue, périlleuse et votre chemin parsemé d'obstacles et d'ennemis. Ah, j'allais oublier ! Pour survivre, vous avez besoin de sang, de beaucoup de sang...

Alors un petit conseil : prenez des réserves !

La presse Sang pour Sang unanime !



PlayStation Magazine : 5/5 - CD Consoles : 5/5 OR - Joypad : 94 % Superstar - Playmag : 92 %
Consoles + : 93 % MegaHit - Consoles News : 97 % - Player one : 95 %



CRYSTAL DYNAMICS

Services consommateurs :
08 36 68 90 89 - 36 15 BMGI
(2,23 F/mn)

BMG INTERACTIVE





Et un coup dans l'œil du zombie, un !



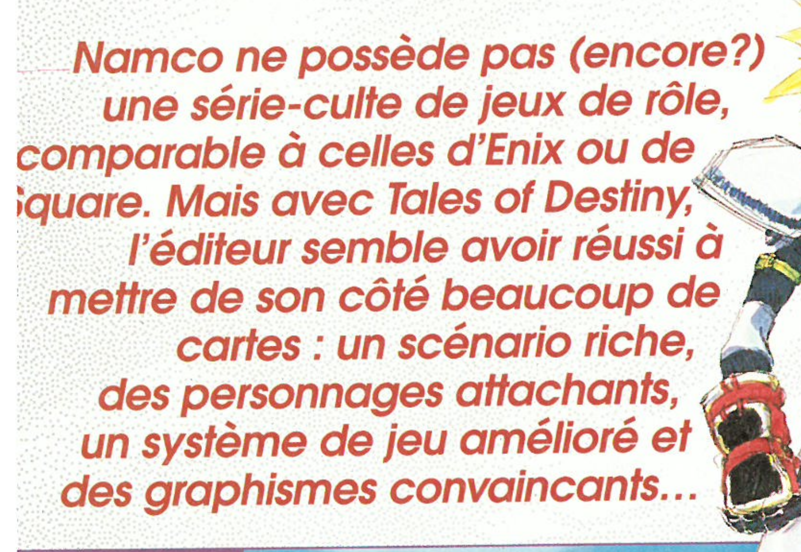
Vous pouvez faire un bond, tout en portant une attaque.

Tales of Destiny

Namco ne possède pas (encore?) une série-culte de jeux de rôle, comparable à celles d'Enix ou de Square. Mais avec Tales of Destiny, l'éditeur semble avoir réussi à mettre de son côté beaucoup de cartes : un scénario riche, des personnages attachants, un système de jeu amélioré et des graphismes convaincants...

EDITEUR : NAMCO
SORTIE : 1997 AU JAPON
DISPONIBILITE EUROPE : NON ANNONCÉE

PlayStation



Le relief des décors est conçu en 3D.

Comme dans tout bon RPG, Stan, le héros que vous incarnez, va recruter une équipe de compagnons : une Amazone amnésique, un poète et une descendante des troupes qui ont combattu la Cité des Airs à l'aide des Sodians. Ils vont voyager grâce à un fabuleux vaisseau en forme de dragon. Toute cette histoire commence après que vous avez recruté vos troupes.
Le jeu présente une nouvelle version du système de combat de Namco. Vos héros peuvent utiliser un bouclier pour se protéger. Il peuvent également sauter, trancher l'adversaire de haut en bas, ou encore le percer de leur arme. Tout cela est réalisé à l'aide d'animations soignées et amusantes. Tales of Destiny comprend aussi un nouveau système de déplacement. L'écran principal affiche l'endroit où vous vous trouvez, avec les éléments du



Qui dit jeu de rôle, dit bâtiments à explorer, conversations à mener et amis à rencontrer...

Les combats bénéficient d'animations soignées et amusantes



Pour liquider ce Rock Baboon, il vaut mieux utiliser la magie.



décors (montagnes, reliefs, falaises...) représentés en 3D. Dans le bas de l'écran, une fenêtre "map" affiche une vue aérienne de l'endroit où vous traînez. Une autre fenêtre ("Side") affiche votre équipe vue de côté, et donc l'ordre dans lequel vous avez placé vos troupes.

Un système de magie novateur

La magie est très importante. Elle vous permet de lutter contre certains adversaires, comme des espèces de babouins au corps caoutchouteux, qui sont très difficiles à combattre à l'arme blanche. Pour pouvoir lancer un sort, vous avez besoin de deux choses. Il vous faut d'abord posséder une Sodian, une épée intelligente. D'autre part, il vous faudra des cristaux. Il existe différents sorts : l'Explode crée une explosion dont l'onde de choc neutralise les sales bêtes. Le sort Big vous fait grandir à chaque fois que vous sauter, jusqu'à devenir quatre fois plus gros que vos opposants. Le sort First-Aid vous permet de récupérer des points de vie, et les Fire Balls... eh bien devinez ! Tales of Fantasia devrait être une réussite de Namco au même titre que Soul Edge, mais dans un genre résolument différent. On regrettera qu'aucune date de sortie ne soit prévue en France car, une fois encore, le jeu sera en japonais dans sa version originale. Dur dans ce cas-là de comprendre le scénario, point fort du titre.

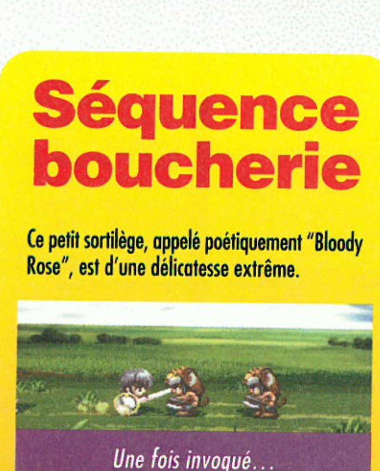
Banana San



Les boules de feu, qui font cramer la tête de l'adversaire, sont un grand classique de l'humour RPG.

Séquence boucherie

Ce petit sortilège, appelé poétiquement "Bloody Rose", est d'une délicatesse extrême.



Une fois invoqué...

Vous vous mettez à frapper d'estoc votre adversaire.



Vous insistez un peu...



Tailladez...



... et tranchez dans le vif !





Et à la fin, votre malheureux adversaire expire dans une gerbe de sang, qui rappelle les pétales d'une rose. C'est artistique et très beau. Et rien ne vaut le travail de l'artisan, fait main, sa conscience professionnelle, son honnête garantie sang pour sang...



Une vue de côté montre l'ordre de votre équipe d'aventuriers, tandis que l'autre dévoile la carte vue de haut.



Vous venez de retrouver 50 points de vitalité grâce à un sort First Aid.

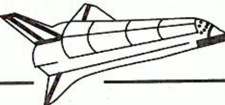
VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE — 499 F

BREATH OF FIRE 2	449,00
DBZ HYPER DIMENSION	489,00
DONKEY KONG 3	449,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00
FIFA 97	369,00
FINAL FIGHT 3	299,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**
LE ROI LION	299,00
NBA LIVE 97	369,00
NHL 97	399,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00
SCHTROUMPFS 2	**449,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SIM CITY 2000	399,00
SPIROU	**249,00**
STREET FIGHTER ALPHA 2	499,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
WORMS	349,00
WRESTLEMANIA	**199,00**
LOST VIKING 2	329,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00



Promos

BATMAN FOR EVER	**149,00**
CLAYMATE	99,00
EARTHWORM JIM 2	**199,00**
FOREMAN FOR REAL	149,00
GOOF TROOP	129,00
HAGANE	**99,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KID KLOWN	99,00
KILLER INSTINCT	**99,00**
MEGAMAN X	149,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MYSTIC QUEST	149,00
NBA JAM TE	149,00
NHL 96	149,00
PACK ATTACK	149,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
PREHISTORIC MAN	**99,00**
REVOLUTION X	**99,00**
RISE OF THE ROBOT	**99,00**
SHAQ FU	129,00
STARGATE	149,00
STAR TRECK THE DEEP SPACE	149,00
SUPER BC KID	**149,00**
TERMINATOR 2	**99,00**
TINTIN AU TIBET	299,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**299,00**
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
ZOOP	99,00

Megadrive

FIFA 97 (EUR)	329,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	299,00
J. MADDEN 97(EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97	329,00
NHL 97 (EUR)	349,00
OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
PINOCCHIO (EUR)	299,00
SCHTROUMPS 2	349,00
SONIC 3D (EUR)	349,00
WRESTLEMANIA (EUR)	**299,00**
• ACTION REPLAY	99,00
• MANETTE 6 BOUTONS	69,00



Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	**149,00**
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
EXO SQUAD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96	169,00
FOREMAN FOR REAL	**99,00**
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**
GYNOUG (EUR)	99,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MARSUPILAMI	**169,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**149,00**
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM TE (EUR)	**149,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
REAL MONSTER	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
RISTAR (EUR)	99,00
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SONIC SPINBALL	**149,00**
SONIC & KNUCKLES (EUR)	149,00
SPARKSTER (EUR)	129,00
SPEEDY GONZALES	129,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**149,00**
STAR STREK (EUR)	129,00
TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
TIME KILLER	99,00
TINTN AU TIBET	199,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOL (EUR)	99,00
ZOOP (EUR)	99,00

3DO

3DO +1 jeu 690 F

MAGAZINE + DEMO	50,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CAPTAIN QUAZAR	99,00
CASPER (NTSC)	**199,00**
CRIME PATROL	99,00
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	199,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLASH BACK	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
LUCCENNE QUEST	299,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,0
SHOCK WAVE 2	99,0
SNOW JOB	99,0
SPACE HULK	**99,0**
SPACE PIRATE	99,0
STAR BLADE	99,0
STATION INVASION	99,0
STELLA 7	79,0
STRIKER	99,0
SYNDICATE	99,0
THEME PARK	99,0
TOTAL ECLIPSE	99,0
VIRTUOSO	99,0
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,0
WING COMMANDER 3	**99,0**
ZNADNOST	**99,0**

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**399,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3



Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**99,00**

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	299,00
DRAGON QUEST 6	590,00
FAR EAST OF EDEN	299,00
FEDA	**199,00**
FINAL FANTASY 5	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	590,00
STAR OCEAN	390,00
YS 5	399,00

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ 1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYPAD .... 249 F

ART OF FIGHTING	249,00
ART OF FIGHTING 2	390,00
FATAL FURY II	249,00
FATAL FURY III	490,00
FATAL FURY REAL BOUT	690
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	**1690**
KARNOV'S REVENGE	249
SAMOURAI SHODOWN III	**690,**
WORLD HEROES II	249
WORLD HEROES II JET	349

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 1690 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Nec

- **MEMORY CARD — 199 F**
- **DUO + 1 JEU — 990 F**

CD CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix — 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
ART OF FIGHTING 2	199,00
ART OF FIGHTING 3	449,00
BASE BALL 2020	199,00
BURNING FIGHT	199,00
DOUBLE DRAGON	199,00
FATAL FURY 3	349,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FATAL FURY REAL BOUT	**299,00**
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	**449,00**
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KABUKI KLASH	199,00
KARNOV'S REVENGE	199
KING OF FIGHTER 96	**449**
KING OF FIGHTER 96 COLL.	299
KING OF MONSTER 2	199
MUTATION NATION	199
NINJA MASTER	349
POWER SPIKES	149
PULSTAR	199
RAGNAGARD	349
ROBO ARMY	199
SAMOURAI SHODOWN 4	**449**
SAMOURAI SHODOWN 3	299
SUPER SIDE KICK 2	199
TOP HUNTER	199
TWINKLE STAR SPRITES	399
VIEW POINT	199
WORLD HEROES PERFECT	199

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU — 299,00

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE



PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67



PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 games

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE	**990 F**
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG)	**990 F**

Liste des films disponible sur demande

• VOLANT + PEDALIER	499 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	299 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F
• MANETTE TURBO	99 F

JEUX JAP

NNEMY ZERO	449,00
ATAL FURY REAL BOUT + CART	499,00
IGHTER MEGAMIX	**249,00**
ING OF FIGHTER 96	399,00
ING OF FIGHETER 96 + CART	489,00
UNAR SILVER STAR	**349,00**
GRE BATTLE	349,00
IGLOR SAGA 2	399,00
HINING THE HOLLY ARC	249,00
ERRA PHANTASTICA	399,00

JEUX EUROPEENS

REA 51	**349,00**
NDRETTI RACING	**369,00**
EDLAM	**349,00**
LACK DOWN	349,00
LAM MACHINE HEAD	299,00
UG TOO	349,00
UST A MOVE 2	199,00
OMMAND & CONQUER	**369,00**
ROW CITY OF ANGELS	299,00
RUSADER NO REMORSE	349,00
AYTONA USA CE	**349,00**
OOM	**299,00**
RAGON BALL Z 2	**399,00**
ARTHWORM JIM 2	369,00
IFA 97	**369,00**
IGHTING VIPERS	**299,00**
RID RUN	369,00
ARDCORE 4X4	369,00
EXEN	349,00
DEPENDANCE DAY	369,00
EWELS OF THE ORACLE	**299,00**
JOHN MADDEN 97	369,00
LOST VIKING 2	349,00
MAGIC THE GATHERING	**369,00**
MANX TT	**369,00**
MASS DESTRUCTION	329,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	399,00
MR BONES	279,00
NBA JAM EXTREME	299,00
NBA LIVE 97	369,00
NHL HOCKEY 97	369,00
NIGHT + PAD	469,00
PANDEMONIUM	349,00
PFA SOCCER MANAGER	369,00
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PINBALL GRAFFITI	349,00
PROJECT X2	369,00
RETURN OF FIRE	369,00
SCOR CHER	349,00
SEGA RALLY	299,00
SONIC 3D BLAST	369,00
SOVIET STRIKE	369,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	299,00
STARFIGHTER 3000	249,00
STREET FIGHTER ALPHA 2	**369,00**
STREET RACER	349,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	329,00
SYNDICATE WARS	369,00
TOMBRAIDER	**349,00**
TOSHIDEN URA	199,00
VIRTUA COP 2 + GUN	469,00
VR POOL 96	349,00
WORLD WIDE SOCCER 97	**299,00**

Promos

JEUX JAP

AGON BALL Z 2	299,00
GHTING VIPERS	**149,00**
AN CHASER	99,00
NG OF FIGHTER 95	**199,00**
GHTS	149,00
REET FIGHTER ZERO	149,00
SHIDEN	**99,00**
SHIDEN 2	**199,00**
CTORY GOAL	149,00

JEUX EUROPEENS

EN TRILOGY	249,00
TMAN FOR EVER	199,00
BBLE BUBBLE	**199,00**
FA 96	**149,00**
FRANCK THOMAS BIG HURT	169,00
IRON MAN	169,00
KEIO 2	199,00
MAGIC CARPET	169,00
NFL QUATERBACK 96	249,00
SLAM AND JAM 96	149,00
SPACE HULK 2	199,00
STREET FIGHTER	129,00
THEME PARK	**169,00**
TRUE PINBALL	299,00
VIRTUA RACING	**99,00**
WWWF IN YOUR HOUSE	199,00
WWF WRESTLEMANIA	**169,00**
X MEN	**199,00**

JEUX USA

MYST	**99,00**
OFF WORLD INTERCEPTOR	**99,00**

Nintendo 64

ENDO 64 EUR 1890 F

PILOT WINGS 64	TEL
KILER INSTINCT GOLD	TEL
ARWARS	TEL
PER MARIO 64	TEL
RIO KART 64	TEL
WAVE RACE 64	TEL
FIFA 64	499,00
TUROK	569,00
MANETTE	**199 F**
MEMORY CARD	**149 F**
MEMORY CARD 1 Mo	**199 F**

Playstation

→ PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX	**1990 F**
→ PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + SAC DE TRANSPORT	**1290 F**
→ VOLANT + PEDALIER	**499 F**
→ Joystick simulateur de vol	499 F
→ Psychopad	399 F
→ Pistolet	199 F

• SOURIS	169,00
• PRO ACTION REPLAY	369,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• JOYSTICK	369,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII TURBO	249,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	249,00
• PRISE PERITEL RGB	169,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00

JEUX USA

DARK FORCES	399,00
EXTREMES GAMES 2	399,00

JEUX JAP

ARC THE LAD 2	499,00
BASTARD	399,00
DRAGON BALL Z 2	**399,00**
KING FIGHTER 95	499,00
MACROSS	499,00
OLIVE ET TOM	399,00
OVERBLOOD	399,00
RAGE RACER	349,00
SAILOR MOON SUPERS	499,00
SAMOURAI SHODOWNS 3	**399,00**
SEXY PARODIUS	499,00
STREET FIGHTER ZERO 2	**349,00**
TEKKEN 2	**349,00**
TOBAL 1	**399,00**
TOBAL 2	**499,00**
TOSHIDEN 3	**249,00**
WILD ARMS	**349,00**

JEUX EUROPEENS

ANDRETTI RACING	369,00
AREA 51	349,00
AYRTON SENNA KART	299,00
BATTLE STATION	369,00
BEDLAM	349,00
BLACK DOWN	369,00
BLAM MACHINEHEAD	349,00
BUST A MOVE 2	269,00
CASPER + POGS	349,00
CHEEZY	369,00
CHRONICLE OF THE SWORD	349,00
COMMAND AND CONQUER	**349,00**
CRASH BANDICOOT	**399,00**
CRUSADER NO REMORSE	369,00
DAVIDS CUP TENNIS	349,00
DESTRUCTION DERBY 2	**369,00**
DIE HARD TRILOGY	**369,00**
DISRUPTOR	**349,00**
DRAGON HEART	299,00
EARTHWORM JIM 2	349,00
EXCALIBUR	349,00
FADE TO BLACK	**369,00**
FIFA SOCCER 97	369,00
FINAL DOOM	**349,00**
FIRO AND KLAWD	349,00
FORMULA 1	**369,00**
GRID RUN	369,00
HARDCORE 4X4	369,00
HEXEN	349,00
HYPER TENNIS	369,00
INDEPENDANCE DAY	369,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	**349,00**
IRON AND BLOOD	349,00
J. MADDEN 97	369,00
JONAH LOMO	369,00
KONAMI OPEN GOLF	349,00
LEGACY OF KAIN	349,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	**349,00**
MAGIC : THE GATHERING	349,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
MOTOR TOON 2	349,00
MYST	349,00
NASCAR RACING 96	349,00
NBA LIVE 97	369,00
NEED FOR SPEED 2	369,00
NFL QUATERBACK 97	349,00
NHL FACE OFF	349,00
NHL HOCKEY 97	369,00
OVERBLOOD	369,00
PANDEMONIUM	**349,00**
PERFECT WEAPON	369,00
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PITBALL	349,00
PLAYER MANAGER	349,00
PROJET OVERKILL	349,00
PROJECT X2	**369,00**
RELOADED	299,00
RESIDENT EVIL	**349,00**
ROAD RASH	369,00
SIM CITY 2000	349,00
SOVIET STRIKE	**369,00**
SPACE HULK 2	369,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369,00
STARFIGHTER 3000	349,00
STAR GLADIATOR	**269,00**
STREET FIGHTER ALPHA 2	**369,00**
STREET RACER	**349,00**
SYNDICATE WARS	369,00
TEKKEN 2	**399,00**
TILT	299,00
TIME COMMANDO	**329,00**
TOMB RAIDER + MANETTE + MEMORY	**399,00**
TRACK AND FIELD	349,00
TRANSPORT TYCOON	369,00
TUNEL B1	**369,00**
VIRTUA GOLF	349,00
WARGODS	349,00
WARHAMMER	369,00
WIPE OUT 2097	**369,00**
WWF IN YOUR HOUSE	349,00
X COM 2	299,00
X MEN	349,00

Promos

JEUX JAP

BOXER ROAD	99,00
CHORO Q	**99,00**
COSMIC RACE	99,00
CRIME CRACKER	99,00
DRAGON BALL Z	199,00
FORMATION SOCCER	199,00
GROUND STROKE	99,00
NIGHT STRIKER	99,00
STAR GLADIATOR	299,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	99,00
VAMPIRE	**249,00**

JEUX USA

RAYMAN	149,00
TOP GUN	99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	**299,00**
BUBBLE BOBBLE	269,00
BURNING ROAD	199,00
CYBER SPEED	149,00
D	**299,00**
DARK STALKERS NIGHT WARRIOR	299,00
DOOM	299,00
DRAGON BALL Z	**299,00**
EXTREME PINBALL	199,00
FIFA 96	**199,00**
HI OCTANE	99,00
IRON MAN	199,00
JUMPING FLASH 2	299,00
JUPITER STRIKE	199,00
MAGIC CARPET	**169,00**
NAMCO MUSEUM 3	299,00
NBA JAM EXTREME	249,00
NBA : IN THE ZONE	249,00
NBA JAM TE	**199,00**
NBA LIVE 96	149,00
OLYMPIC SOCCER	199,00
POWER MOVE	199,00
RAGING SKIES	299,00
RETURN OF FIRE	249,00
REVOLUTION X	199,00
SHELLSHOCK	249,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**149,00**
TOP GUN	299,00
TOSHIDEN 2	**199,00**
TOTAL NBA'96	**299,00**
VIEW POINT	**149,00**
WRESTLEMANIA	**199,00**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER NES ❒ SUPER FAMICOM
❒ MEGADRIVE ❒ MEGA CD ❒ NEO GEO ❒ GAME BOY
❒ GAME GEAR ❒ 3 DO ❒ CDI ❒ JAGUAR
❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NEC

PASSES TES COMMANDES SUR
3615 ESPACE 3 (1,27 F/min)

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../................ Signature :

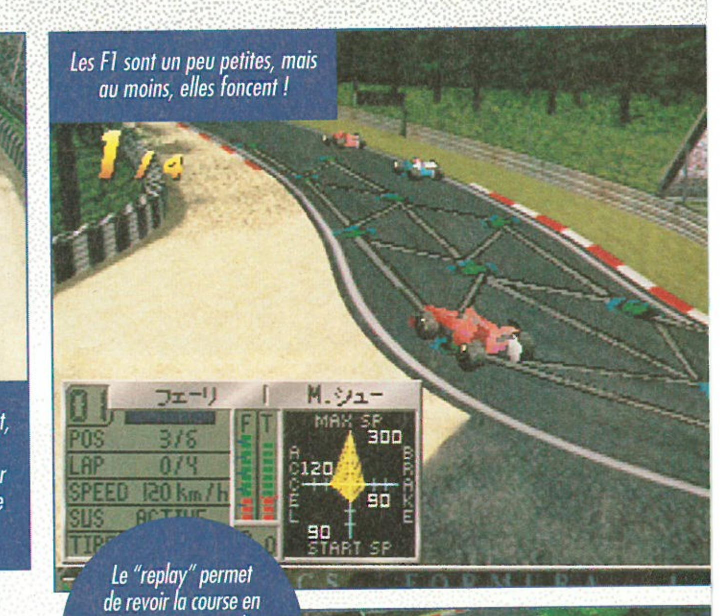
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.



Sur la grille de départ, c'est le tout dernier moment pour vérifier les réglages de votre véhicule.



Les F1 sont un peu petites, mais au moins, elles foncent !

Le "replay" permet de revoir la course en simple spectateur, et d'analyser ses erreurs de pilotage, ainsi que celles des adversaires.

TACTICS FORMULA ONE

Sega nous propose une course de voitures – de Formule 1, pour être précis –, et pour une fois, ce n'est pas l'adaptation d'un jeu d'arcade ! Cela dit, le jeu saura sans doute convaincre les amateurs de simulations, grâce à son souci extrême du réalisme.



ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : 1997 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EN EUROPE : NON COMMUNIQUÉE

Saturn

Votre F1 (la rouge, là, en tête), chasse un peu trop dans des virages. Il va falloir que vous passiez au "pit-in" pour revoir certains réglages !



Il est possible de reconfigurer entièrement son bolide. Mais attention, ces paramètres influent grandement sur les sensations de conduite.

Les circuits de Tactics Formula One, de même que les voitures, sont représentés en 3D. Mais l'angle de vue du jeu est plus proche de ceux utilisés par les équipes de télé lorsqu'elles couvrent un grand prix, que des angles de vue habituels de ce genre de jeu. Par exemple, ils couvrent la sortie d'un virage délicat, cherchant à mettre en avant les spécificités du circuits.
Et ils s'en donnent vraiment à cœur joie, car en fait de circuits, Tactics Formula One est plutôt bien servi : on comptera dans la version finale pas moins de 21 niveaux, qui reprennent les principaux tracés d'Europe, du Japon et des États-Unis.
Sega a voulu rompre un peu avec les jeux de F1 classiques en privilégiant l'aspect simulation. Les dérapages, les réactions du véhicule aux conditions météorologiques, etc., sont régis d'une façon beaucoup plus rigoureuse et réaliste que dans les autres jeux de course automobile de l'éditeur. De nombreux paramètres, tels que le type de suspension, de pneus ou de freins, permettent d'adapter son véhicule à son style de conduite et aux conditions spécifiques de chacun des circuits.
A noter qu'aucune date de sortie européenne n'a été annoncée. Dommage !

A l'opposé des courses d'arcade, simples et conviviales, Tactics Formula One se veut aussi réaliste que possible.

"Le 1er jeu de rugby sur PlayStation est une véritable bombe." *PlayStation Magazine*

★★★★ *Or CD Consoles* **92%** *Consoles + Méga Hit* **93%** *Joypad* **92%** *Player One*



Essayez une fois et vous serez transformé.

Jonah Lomu Rugby, le jeu officiel - jouez avec rapidité et acharnement avec l'ailier le plus puissant dans le jeu vidéo qu'il a aidé à concevoir!

- Commentaires de Jean-Louis Calméjane et Denis Charvet (France 2).
- Caractéristiques individuelles des joueurs : poids, taille, puissance et aptitudes.
- Mouvements des joueurs en 3D et réalisés grâce à la motion-capture.
- 32 équipes internationales dont la Nouvelle-Zélande, l'Angleterre, l'Australie et la France
- Salissez-vous au cours de Rencontres Amicales, Tournois, Coupes du Monde, Coupes des Territoires et Matchs Classiques.
- Toutes les conditions climatiques, du soleil sud-africain aux averses anglaises.
- Jouable jusqu'à 4 en simultané.











Site internet: www.codemasters.com



Avec Sony, pour le prix d'un jeu, vous en aurez deux : un ı d'aventure, entrecoupé de quences de simulation dans lesquelles vous prendrez les ommandes d'engins volants.

Les phases de simulation aérienne sont conçues en 3D temps réel.



Verdecelba

EDITEUR : SONY C.E.
DISPO JAPON : 18 AVRIL
DISPO EUROPE : NON PRÉVUE

PlayStation

Vous pouvez même examiner et modifier les caractéristiques de votre destrier des airs.



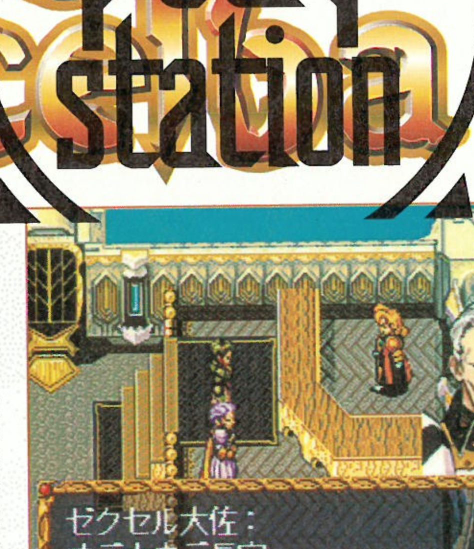
Croise- ment ustriel re des ons et s héli- os, les chines lantes Verde- lba ne épare- ait pas ans un man de Jules ernes.

Dans ce jeu, vous êtes Missaki, un jeune adolescent qui s'est crashé sur Verdecelba. Cette planète est déchirée par d'éternels affrontements entre les différents seigneurs de la guerre, qui combattent dans des espèces d'énormes avions puissamment blindés et armés. Vous allez essayer de mettre fin à ces luttes incessantes. Le jeu reste classique durant les phases "aventure" : les héros, à la manière des jeux de rôles, voient leurs niveaux augmenter au fur et à mesure de leurs découvertes et actions.

Entre l'aventure et la simulation

Dès le début du jeu, vous allez devoir choisir entre rester comme soldat parmi les troupes de Noispasku (qui vous ont accueilli), ou bien courir l'aventure comme scout. Mais quelle que soit la vie que vous choisirez, vous aurez à voler dans les airs. Le mode Aventure et le mode Simulation sont étroitement liés et l'on passe de l'un à l'autre sans arrêt. Dans la partie 2D (aventure), vous devrez réparer vos armes, commercer, vous procurer de la poudre pour vos canons ou encore chercher des informations. En mode 3D (simulation de vol), il vous faudra essentiellement patrouiller dans les airs, vous déplacer d'un endroit de la carte à l'autre et, bien sûr, combattre. Le jeu propose cinq modèles d'avions et il est possible de modifier votre engin au fur et à mesure de vos conquêtes et de vos gains. Vous pouvez ainsi améliorer votre moteur, ou bien vos canons. Ce jeu très original, et entièrement en japonais, n'est hélas pas prévu sur le planning des sorties européennes.

Banana San



La partie aventure se déroule en 2D.



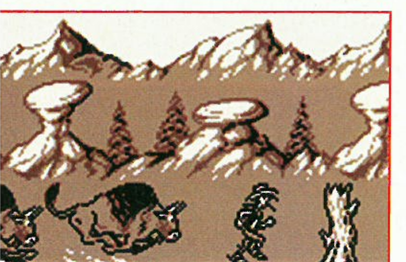
L'ANALOG VOLE PLUS HAUT

Si l'on peut jouer à Verdecelba avec le simple contrôleur de la PlayStation, c'est avec l'énorme joystick à deux manches de Sony que le jeu prend vraiment sa pleine dimension. Les séquences où vous prenez le manche à balai sont alors nettement plus intéressantes à jouer, car plus réalistes. Les capacités analogiques du contrôleur permettent d'avoir un maniement plus fin de votre appareil.

OUAIP !....

LE PLUS CÉLÈBRE COW-BOY DU FAR-WEST, MAINTENANT C'EST TOI !

LUCKY LUKE





INFOGRAMES

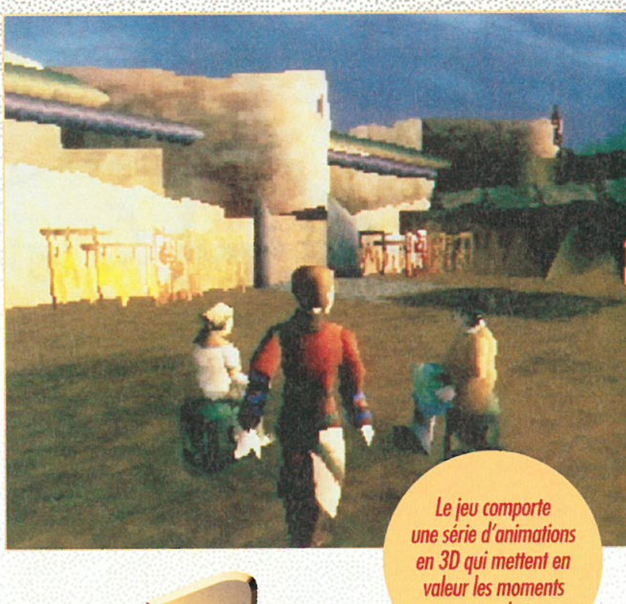
INFOGRAMES MULTIMEDIA
82-84, rue du 1er mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX

- 60 écrans pour vivre des aventures pleines de rebondissements, des énigmes et des cascades…
- Du vrai western avec zooms sur les actions, travelling, bruitages, ambiances jour et nuit… dans 12 décors mythiques du Far-West.
- Rantanplan, Jolly Jumper, les Dalton… Un jeu qui ne manque pas d'animations.
- Des tableaux-bonus et plein d'autres découvertes.
- 3 niveaux de jeu pour les cow-boys de 6 à 14 ans qui n'ont peur de rien.
- Les décors et l'humour de la B.D.





Ne rasez pas de trop près les flots, car de drôles de bêtes y sommeillent.



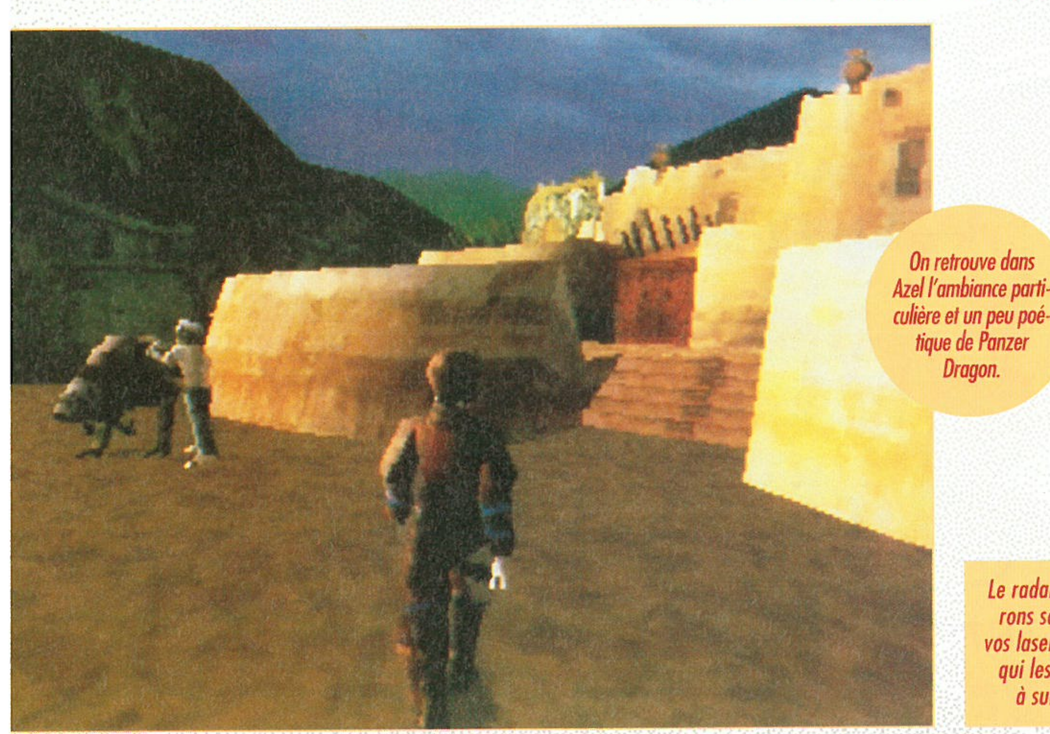
Le jeu comporte une série d'animations en 3D qui mettent en valeur les moments cruciaux du jeu.

Azel Panzer Dragoon

ÉDITEUR : SEGA
SORTIE JAPON : ÉTÉ 97
DISPONIBILITÉ EUROPE : PAS ANNONCÉE À CE JOUR

Saturn

Panzer Dragoon a été un des premiers jeux de Sega pour sa console 32 bits Saturn. Après le second épisode de ce jeu d'action, Panzer Dragoon Zwei, Sega présente aujourd'hui un jeu de rôle basé sur l'univers et les personnage du jeu.

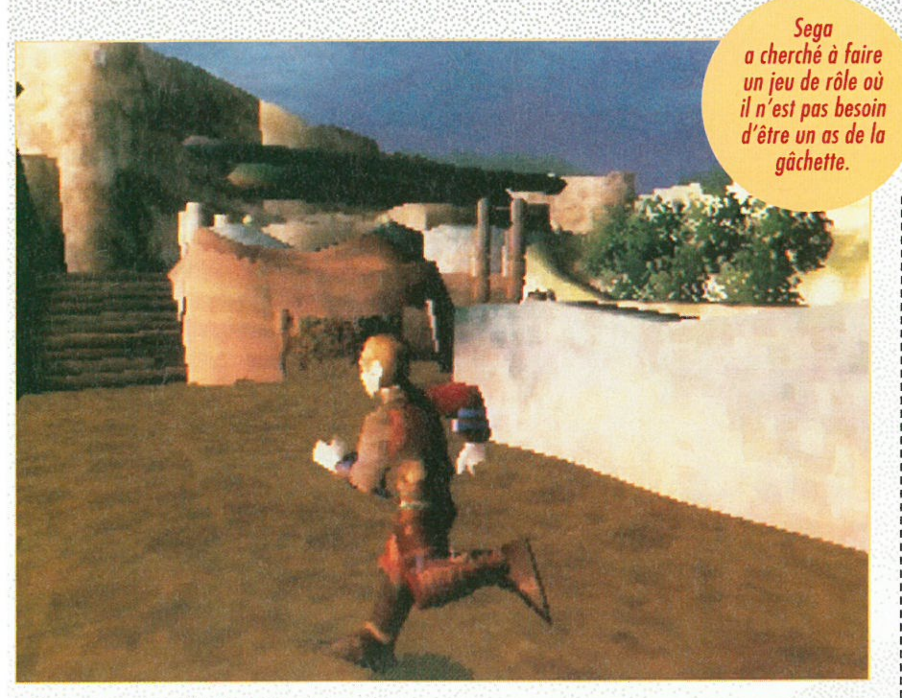


On retrouve dans Azel l'ambiance particulière et un peu poétique de Panzer Dragon.

Sega a essayé de reprendre dans Azel les ingrédients qui avaient fait le succès de la version action. Ainsi, lorsque vous pilotez votre dragon, vous retrouvez ce sentiment de liberté de déplacement, et la curieuse sensation de monter et de descendre, perché sur le dos de votre monture, suivant la cadence des puissants mouvements d'ailes... De même, comme dans les versions précédentes, le jeu est en 3D polygonale. Les scènes en 3D sont celles des déplacements et des combats, et l'on retrouve avec plaisir le système des "homing lasers" ou lasers à tête chercheuse, qui se dirigent automatiquement vers leur cible. A chaque fois que vos tirs font mouche, les points de vitalité que vous ôtez à vos enne-



Le radar, en haut à droite de l'écran, permet de savoir si les environs sont calmes. En effet, vous pouvez attaquer l'ennemi avec vos lasers de toutes les directions. Et même leur envoyer des lasers qui les contournent pour les frapper dans le dos. Mais attention à surveiller le radar, car la même chose peut vous arriver !



Sega a cherché à faire un jeu de rôle où il n'est pas besoin d'être un as de la gâchette.

La forme et la couleur de votre dragon se modifient selon ses capacités

mis vous sont crédités, selon le système habituel des jeux de rôle.

Un jeu de rôle et d'action

Vous pourrez améliorer la puissance de vos tirs au cours de l'aventure, grâce à une sorte de "level-up" de votre dragon. D'ailleurs, l'apparence de celui-ci dépend directement de ses qualités. Au début du jeu, vous répartissez les points aux différentes caractéristiques de votre monture (endurance, vitesse, armure...), dont la forme et la couleur se modifient en fonction de votre dosage.
Le scénario s'inspire directement des jeux précédents, mais il sera original et ne se contentera pas de reprendre exactement la trame des Panzer Dragoon d'action. Mais pour le moment, Sega a décidé de garder l'histoire secrète. On sait cependant que lors des combats, vous pourrez utiliser les lasers de votre dragon, vos pistolets ou même, si vous progressez suffisamment, une arme secrète de l'Empire...

LE TOUR DES BOSS

Les boss peuvent être très coriaces. Le seul moyen pour en abattre certains consiste à découvrir leur point faible. Celui-ci apparaît en rouge à l'écran, et pour les visualiser, il faut souvent tourner autour du boss, 3D oblige, tout en essayant d'éviter ses tirs, ou de s'en protéger.

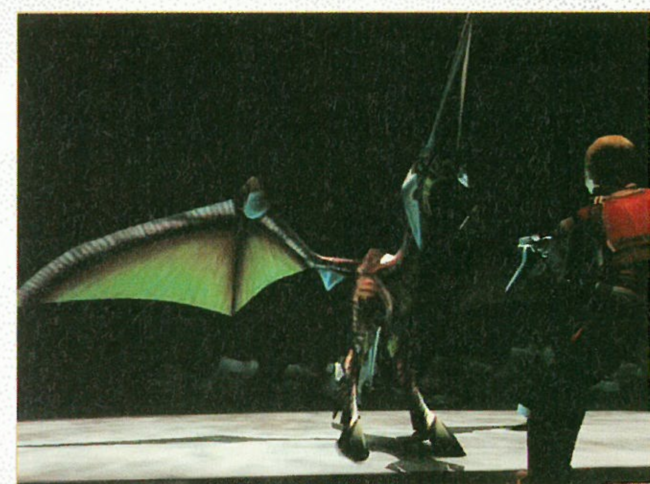


Une flopée de lasers se dirige sur vous. Il est temps de vous protéger.

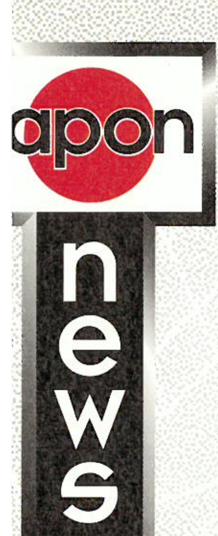


Posez-vous au milieu de cette île, et rendez visite aux habitants de ce bâtiment.









Sonic Jam

Le héros fétiche de Sega, Sonic, fait enfin son apparition sur la console 32 bits de Sega. Sonic Jam est une compilation des Sonic Megadrive, mais qui propose bienheureusement quelques améliorations.

EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE JAPON : JUIN
DISPONIBILITE EUROPE : PAS PRÉVUE

Saturn



Cette compil' ne dépaysera pas les inconditionnels.

Avec la 3D, le Sonic World se met au goût du jour.

Sonic, has-been ou nostalgique ?

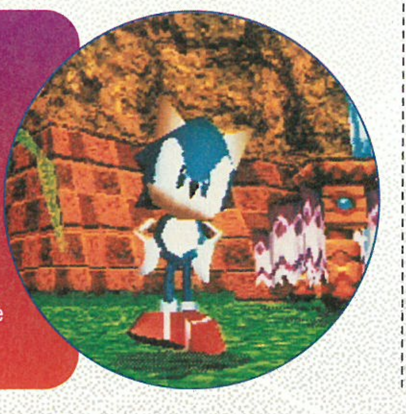
Plutôt que de créer un nouvel épisode des aventures de Sonic, Sega a préféré reprendre les épisodes déjà parus sur Megadrive (Sonic the Hedgehog 1, 2 et 3, Sonic & Knuckle). Mais Sonic Jam bénéficie tout de même d'un certain nombre de nouveautés. Le scénario et les niveaux sont strictement fidèles aux versions Megadrive. Il est possible d'incarner Sonic ou Knuckle, partis contrer les plans de l'infâme docteur Eggman-Robotnik. Les programmeurs inaugurent avec Sonic Jam une représentation en 3D de l'univers rutilant du hérisson bleu, le fameux Sonic World prend du relief. C'est moins simple,mais c'est pas plus mal.

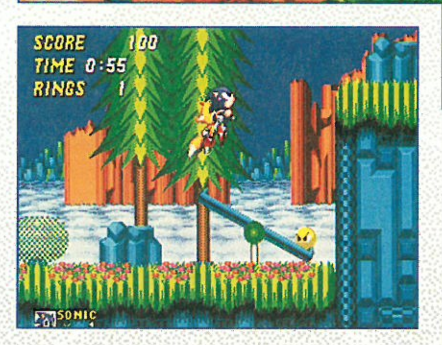




Les nouvelles nouveautés

Tout d'abord, le système de "lock-on" qui permettait de jouer avec Sonic et Knuckle en même temps a été repris et élargi. Il est désormais possible de se trimballer l'ami Knuckle dans n'importe lequel des quatre jeux réunis sur le CD. De la même façon, les modes Time Attack et les Special Stages ont été élargis à l'ensemble des jeux compilés. En outre, Sonic Jam comporte une nouvelle attaque, le spin-dash, qui permet à Sonic de se mettre en boule sans avoir à courir pour prendre son élan. Dernière nouveauté, un dispositif de sauvegarde automatique permet de reprendre l'aventure là où on l'avait laisée.







L E   P L U S   G R A N D   C H O I X   D E   J E U X

POUR TOUT ACHAT
SUPERIEUR A 300 F

GAME'S VOUS OFFRE
CETTE MONTRE
COLLECTOR* (série limitée)

GAME'S
PIONNIER DU JEU VIDEO FETE SES 15 ANS

ANNIVERSAIRE

VELIZY 2
Centre Commercial
Tél. : 01 34 65 18 81

ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin
Tél. : 01 30 57 13 43

LILLE
Grand Place
Tél. : 03 20 13 92 92

AMIENS
Centre Commercial
Halles de Beffroi
Tél. : 03 22 91 73 33

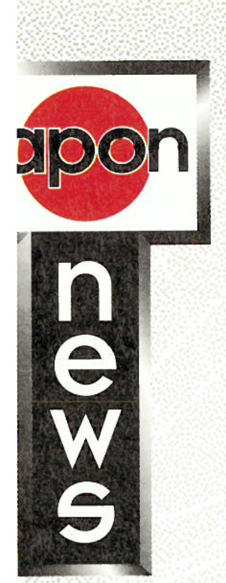
PARLY 2
Centre Commercial

CERGY 3 FONTAINES
Centre Commercial

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial

MONTPELLIER
Centre Commercial

* du 17 au 31 mai dans tous les magasins GAME'S





La version Saturn comprend des séquences animées, notamment au début du jeu.



La version arcade était ext fluide, grâce à des animat 1/60e de seconde.



EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : ÉTÉ AU JAPON
DISPONIBILITÉ EN EUROPE : DERNIER TRIMESTRE 97

Le rythme des conversions des jeux d'arcade Sega sur Saturn s'accélère. Tout juste quelques mois après sa sortie dans les salles d'arcade, Last Bronx, un jeu de combat de rue en 3D polygonale, vient traîner ses baskets sur 32 bits.



Last Bronx a été conçu par l'AM 3, l'un des principaux départements arcade de Sega. L'idée de base consistait en fait à profiter de l'engouement suscité par les jeux de combat, avec Virtua Fighters et autre Tekken, en proposant une variante : le combat de rue et les armes blanches. Plutôt que de faire s'affronter des maîtres d'arts martiaux en kimonos et costumes traditionnels, Last Bronx met en scène des combattants habillés avec des fringues de jeunes : jeans déchirés, treillis, blousons de cuir, Doc Martens et compagnie... Les aires de combat sont basées sur le même principe : quartiers louches, parkings déserts,



C'est la ville de Tokyo qui se profile en arrière-plan. Il est même possible d'y reconnaître certains endroits célèbres, comme Shibuya.



Last Bronx n'a pas connu le succès escompté au Japon. Espérons que la version Saturn recevra un meilleur accueil...



L'Attack Cancel confère aux combats un réalisme intéressant

Tonfa contre Tonfa... Que le meilleur gagne !

immeubles désaffectés... L'action se déroule dans une grande ville, qui ressemble trait pour trait à Tokyo.

Ma rue sur Saturn

De plus, les protagonistes, non content de se servir de leurs pieds et de leurs poings, se battent à l'arme blanche. Couteau, sai, nunch', batte de base-ball, tonfa... Une des nouveautés de Last Bronx provient de l'"Attack Cancel". Grâce à se système, il est possible de lancer une attaque, puis de l'arrêter en cours. Cela peut être très pratique pour se raviser lorsque l'adversaire s'est remis en garde, et que l'attaque n'a aucune chance de passer. Grâce à ce système, les combats deviennent aussi plus intenses, car les joueurs peuvent multiplier les feintes (comme les combattants de n'importe quel sport ou art martial). On lance une attaque sur la droite, ce qui amène l'adversaire à se mettre en garde de ce côté. Puis on interrompt cette attaque, pour en lancer une du côté opposé. Bref, le titre devrait à coup sûr combler les fans de baston. Pour ce qui est des joueurs français, ils devraient voir arriver le jeu à la fin de l'été.

Banana San

Une histoire de Bronx...

A la fin de l'époque Showa, les gens deviennent plus inquiets et plus irascibles. Querelles et affrontements se multiplient parmi les jeunes. Le Soul Crew, une espèce de bande, acquiert bientôt le respect de tous, grâce à sa maîtrise des sports de combat. Puis l'ère Heisei arrive, et les gens continuent de s'affronter, mais plus par plaisir, dans des espèces de tournois qui ont lieu en pleine ville, de nuit. Le chef du Soul Crew est assassiné. Et bientôt, tous les leaders des courants en son sein essayent de prendre la tête de cette institution populaire.





Certaines attaques sont assez puissantes pour envoyer promener votre adversaire à l'autre bout du terrain.



Combats de rue, armes de rue, coin de rue...



Les animations pour les combats ont été réalisées avec l'aide de la Motion Capture.



Néo Tokyo

L'actualité du tout Tokyo jeu vidéo

• Tamagotchi phone home

La folie Tamagotchi continue de faire des ravages à Tokyo. Dernier projet en date : un téléphone portable qui incorporera un Tamagotchi. Il est prévu que l'on puisse envoyer ses "bébés" à un ami équipé du même type de combiné...



Photo Bandai

• Virtual On vs Gundam

Première manifestation concrète du rapprochement prochain de Sega et Bandai, un jeu à sortir sur Saturn réunira les robots de Virtual On et ceux de Gundam. Vu la popularité de Gundam au Japon et le succès de Virtual On, il devrait bien se vendre...

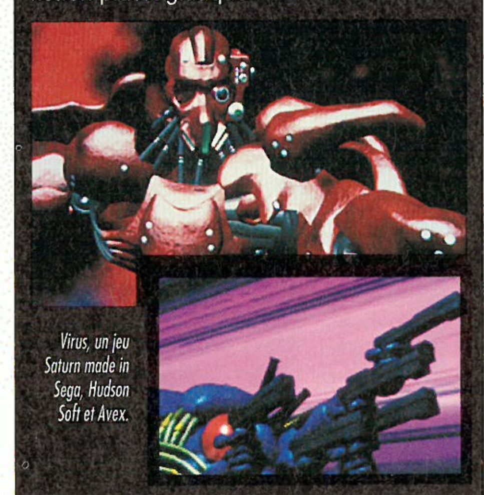


• Après Squaresoft, Squarehard?

Square serait en train d'étudier très sérieusement la possibilité de se lancer dans la production de matériel hardware, en lançant sa propre console de jeu. L'exemple de Sony qui, après avoir fait du soft pendant des années, a finalement sorti la PlayStation, semble faire des émules...

• Un très show-biz

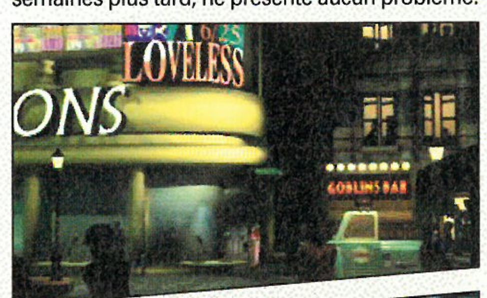
Sega, Hudson et Avex, une société qui produit des artistes, édite des disques et gère des clubs et boîtes de nuit, ont décidé de mettre en commun leur savoir-faire pour créer un jeu sur Saturn intitulé Virus. Celui-ci devrait ressembler un peu à Kowloon's Gate, avec des séquences animées en images de synthèse et une histoire d'expérimentations génétiques dans un univers de science-fiction plutôt glauque.



Virus, un jeu Saturn made in Sega, Hudson Soft et Avex.

• Final Fantasy VII : l'aventure avec un grand bug

La première série de CD-Rom de FFVII comporterait un grand nombre de bugs. Il semble en effet que Square, pour sortir son jeu à temps, n'a pas procédé aux tests de débuggage adéquats. En revanche, la deuxième série, pressée quelques semaines plus tard, ne présente aucun problème.





• PlayStation 2

Certaines sociétés japonaises triées sur le volet (Namco, Square, Enix...) auraient déjà reçu des prototypes de la nouvelle PlayStation. Prévue pour sortir dans deux ans, celle-ci disposerait d'un processeur 64 bits. Affaire à suivre...

Photo sony C.E.

La PlayStation 2 ressemblera-t-elle au premier modèle Sony?

• Tekken 3 atteint les limites de la PlayStation

Parce qu'ils n'arrivaient pas à convertir Tekken 3 sur PlayStation, les ingénieurs de Namco ont développé, en collaboration avec Sony, un "add-on" pour la 32 bits. Basé sur le même principe que celui de SNK pour la Saturn, il devrait pallier les déficiences de la console, et surtout son manque de mémoire vidéo. Le "kakucho slot" (nom de code provisoire) sortirait en même temps que la version PS de Tekken 3 début 1998 pour un prix un peu inférieur à 10 000 yens (environ 500 francs). Capcom serait aussi en train d'examiner l'engin, pour réaliser une conversion de Vampire Savior et de SF III.



Tekken 3, trop difficile à convertir sur PlayStation.

• Le DD 64 au placard

Nintendo ne sortirait peut-être pas le DD64, le fameux lecteur optique. En effet, Zelda 64 sortant tout d'abord en cartouche, rien ne dit que la seconde mouture DD64 du jeu fera un carton. Afin d'éviter de développer une machine coûteuse en vain, Nintendo pourrait y regarder à deux fois avant de commercialiser la dite extension.



Commandez par Téléphone
01 42 45 63 63
Du mardi au samedi de 10h30 à 12h30 et les lundis de 14h00 à 19h30
Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page
NEZ NOUS RENDRE VISITE !!!
, rue de la Grange-aux-belles 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)
Métro : Colonel Fabien (Ligne 2)
Nouveau !!
Jeux PC sur Commande
ENVOI COLISSIMO 48 Heures
CHRONOPOST 24 Heures !
GAME STATION
10, RUE DE LA GRANGE AUX BELLES 75010 PARIS
SEGA SATURN
IMPORT DIRECT JAPON / USA
PlayStation
SATURN
e SATURN + 1 PAD
1 JEU (occaz)
799,00 Francs
Saturn + 1 manette + Mémoire + 2 jeux
1589 F
Exceptionnel !!!
Volant + Pedalier
+Véritable Boîtier de vitesse
Compatible
PLAYSTATION, SATURN, NINTENDO 64
699,00 F
Soviet Strike 365 F
Exhumed 365 F
Worldwide Soccer 97 299 F
Fighting Vipers 365 F
Night Warriors 365 F
Blam Machinehead. 345 F
Virtua Cop 2 + GUN 445 F
Daytona USA CE.. 329 F
Fifa Soccer 97 365 F
NFL Quater. Club 97 345 F
Highway 2000 365 F
Andretti Racing 365 F
Tomb Raiders + PAD 369 F
Dark Savior 329 F
Toshinden Ura 345 F
Crow : City Of Angels 365 F
Lost Vikings 2 365 F
Scorcher 335 F
Grid Run 345 F
Spot Goes To Hollywood 345 F
Megaman X3 345 F
Area 51 + GUN Tél.
Amok 345 F
Die Hard Trilogy 365 F
Die Hard Arcade 365 F
Fifa 97 365 F
NBA Jam Extreme 345 F
Pandemonium 365 F
Trash Hit 365 F
Sonic 3D Blast 365 F
Mass Destruction 345 F
Andretti Racing 365 F
Bug Too ! 345 F
Independance Day 365 F
Command & Conquer 329 F
Swagman 335 F
Crusader No Remorse 365 F
Syndicate Wars 365 F
Three Dirty Dwarves 365 F
Torico 365 F
ManX TT Super Bike 365 F
Magic The Gathering 345 F
Mr Bones 295 F
Dragon Force (Us) 385 F
Die Hard Trilogy (Us) 385 F
Lunacy (Us) 395 F
Sonic 3D Blast (Us) 365 F
Dragon Master Silk (Jap) 495 F
Zeron Yon Champ Dozzy (Jap) 495 F
Anearth Fanta. Story (Jap) 395 F
Quovadis II (Jap) 445 F
Fighters Megamix (Jap) 365 F
Graduation Cross World (Jap) 395 F
Sakura War Columns (Jap) 395 F
Puzzle Bobble 3 (Jap) 395 F
Henry Explorers (Jap) 395 F
Far East Of Eden (Jap) 445 F
Eve Burst Error (Jap) 495 F
Shin Megami Tensei (Jap) 495 F
Waku Waku 7 + Cart. (Jap) 495 F
Metal Slug + Cart. (Jap) 495 F
Metal Slug (Jap) 395 F
Cyberdoll (Jap) 449 F
Albert Odyssey (Jap) 435 F
Fighting Vipers (Jap) 345 F
Virtua Fighter Kids (Jap) 295 F
King Of Fighters 95 (Jap) 395 F
Fatal Fury real Bout (Jap) 485 F
Street Fighter Zero 2 (Jap) 385 F
Torico (Jap) 395 F
Fatal Fury 3 (Jap) 395 F
Jewels The Oracle (Jap) 395 F
Master Of Monsters (Jap) 395 F
The Great Adv. (Jap) 449 F
Sword & Sorcery (Jap) 399 F
Dragon Ball Z 2 (Jap) 369 F
Riglord Saga 2 (Jap) 399 F
Good Island Cafe (Jap) 345 F
Ogre Battle (Jap) 399 F
Tactics Ogre (Jap) 399 F
Shining The Holyark (Jap) 399 F
Air's Adventure (Jap)
Terra Phantastica (Jap)
Leynos II (jap)
Tenchi Muyo 4 (Jap)
Drift King 97 (Jap)
Paneltia Story (Jap)
Victory Goal'97 (Jap)
Fanta Step (Jap)
Evangelion 2 (Jap)
Advanced World War (Jap)
Cyberboots (Jap)
D-Xhird (Jap)
Elevator Action 2 (Jap)
Lunar MPEG Edition
Enemy Zero (Jap)
Sailor Moon Super S + (Jap)
King Of Fighters 96 (Jap)
King Of Fighters 96 + Cart.
CD Démo Game Ware Vol.3
Mag. Saturn Vol.11 + CD Démo
Mag. Saturn Vol.12 + CD Démo
ET DE NOMBREUX AUTRES...
ATTENTION !!!
NOUS DISPOSONS ÉGALEMENT NOMBREUX JEUX D'OCCASION
APPELEZ-NOUS...
OU 3615 GAME STATION*
Nous rachetons vos jeux et consoles aux meilleurs prix
PLAYSTATION
Playstation + 2 manettes + 1 Memory Card
1289 F
Même offre Multistandard
1638 F
Porshe Challenge 299 F
Tekken 2 365 F
Battle Station 365 F
Carnage Hearth 345 F
Crusader No Remorse 365 F
Dark Light 365 F
Epidemic 365 F
Exhumed 335 F
Adidas Power Soccer 97 365 F
King's Field 345 F
The King Of Fighters 345 F
Little Big Adventure 345 F
Magic The Gathering 345 F
Mass Destruction 345 F
Monster Truck 345 F
War God 345 F
Test Drive Off Road 345 F
Star Winder 345 F
Swagman 325 F
Overblood 365 F
NHL Power Play Tél.
NHL Open Ice Tél.
Jonah Lomu Tél.
All Star Soccer Tél.
Carnage Heart 299 F
Grid Run 345 F
Spider 345 F
Trash Hit 345 F
Need 4 Speed 2 365 F
Perfect Weapon 365 F
Burning Road 325 F
Riot 345 F
Samourai Shodown 3 345 F
Soul Blade Tél.
Cool Boarders 345 F
Ayrton Senna Kart Duel 345 F
Spider 345 F
Syndicate Wars 365 F
Wing Commander IV 365 F
Vandal Hearts 345 F
Star Wars 345 F
Dark Forces 345 F
Suikoden 345 F
MTV Slamscape 345 F
Hardcore 4X4 325 F
Blam Machinehead 349 F
Wipe Out 2097 345 F
Re-Loaded 335 F
Blazing Dragons 365 F
Star Gladiators 345 F
Jumping Flash 2 335 F
Motor Toon GP 2 365 F
Twisted Metal 2 335 F
Black Dawn 345 F
Descent 2 345 F
Steel Harbinger 345 F
Jet Rider 345 F
Space Hulk 345 F
NBA Live 97 365 F
Chronicles Of The Sword 345 F
Konami Open Golf 365 F
Supersonic Racers 345 F
Soviet Strike 365 F
Formula One 365 F
Panzer General 345 F
Destruction Derby 2 345 F
Final Doom 325 F
Andretti racing 365 F
Crash Bandicoot 365 F
Lomax 345 F
Sampras Extr. Tennis 325 F
Command & Conquer 335 F
Time Commando 355 F
Project Overkill 345 F
Legacy Of Kain 365 F
NBA in The Zone 2 335 F
Gunship 345 F
Tunnel B1 335 F
Tomb Raider 325 F
Pandemonium 365 F
Die Hard Trilogy 365 F
Les Cheva. de Bapho. 365 F
Street Racer 345 F
Street Fighter Alpha 2 345 F
Earthworm Jim 2 345 F
Track & Field 345 F
Aquanauts Holiday 345 F
NBA Jam Extreme 345 F
Fifa Soccer'97 365 F
Int. Sup. Soccer Deluxe 335 F
Whizz 345 F
Power Move Wrestling 345 F
Spot Goes To Hollyw. 345 F
Total NBA 97 345 F
Blast Chambers 345 F
Tohshinden 2 365 F
Disruptor 345 F
NBA Jam Extreme 345 F
Tobal N°1 365 F
Mortal Kombat Trilogy 345 F
Return Of Fire 365 F
Epidemic (us) 395 F
Dark Forces (us) 395 F
Suikoden (us) 365 F
Jet Rider (us) 385 F
Independance Day (us) 395 F
Rebel Assault 2 (us) 395 F
Need 4 Speed 2 (us) 395 F
Rally Cross (us)
Crypt Killer (Us)
Persona (Us)
Vandal Hearts (jap)
Overblood (jap)
Tobal 2 (Jap)
Allundra (Jap)
Samourai Shod. 3 (jap)
Dragon Ball Z 2 (jap)
Ugetsu Kitan (Jap)
Macross (Jap)
Choro Q2 (Jap)
Time Crisis (Jap)
Ace Combat 2 (Jap)
Dracula X (Jap)
Saga Frontier (Jap)
Dragon Knight 4 (Jap)
Bushido Blade (Jap)
Sangoku Musou (Jap)
Rage Racer (Jap)
Wild Arms (Jap)
Toshinden 3 (Jap)
Soul Edge (Jap)
Final Fantasy IV (Jap)
Xevious 3D (Jap)
Final Fantasy 7 (Jap)
Guide Final Fantasy 7
Guide Solution F.F. 7
Box Soundtrack Audio
Et de nombreux autres...
Appelez-nous pour conna nos derniers arrivages !!
ou 3615 GAME STATIO
LA NINTENDO 64 DISPONIBLE !
CONTACTEZ-NOUS
DÉJÀ DISPONIBLE
WAVE RACE 64
FIFA 64
STAR WARS
INTERN. SUP. SOCCER
TUROK
MARIO 64
PILOT WINGS 64
Bientôt !!!! DOOM 64 MK TRILOGY Appelez-nous !
De nombreux titres récents ou anciens vous attendent en OCCAZ sur :
PLAYSTATION, SATURN, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, GAME BOY, GAME GEAR, NEO CD, 3DO, JAGUAR.
Renseignez-vous par Téléphone ou sur le 3615 GAME STATION *
Rendre sa PLAYSTATION Multi-standard c'est possible !!
Sans aucun risque vous pourrez apprécier les meilleurs titres en Impo
CCESSOIRES
RGB PSX 99 F
+ Pédalier PSX&SAT 449 F
SX 3 Modes de Contr. 199 F
ateur secteur 199 F
ateur Universel N64 299 F
rbo + Memory Card 229 F
rbo Station 149 F
tick & Throttle PSX 499 F
ry Card PSX 129 F
link 129 F
or Gun PSX&SAT 249 F
PSX 199 F
ap PSX 199 F
RGB SAT 129 F
utofire SAT 99 F
Pad SAT 149 F
origine SAT 169 F
ateur SAT 149 F
ry Card SAT 349 F
MPEG SAT 990 F
omberman 299 F
Infos, News, Trucs & Astuces, Jeu-Concours, Catalogue Gratuit..
3615
GAME STATION*
REGLEMENT
Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
Mandat-lettre
Contre remboursement
Chèque
Signature :
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
GAME STATION VPC
10, Rue de la Grange aux belles 75010 PARIS
Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tel :
TITRES CONSOLES QTÉ PRIX
+ Frais de port
TOTAL
Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost -

europe news

telex

Une nouvelle console Sega

Voilà, ce n'est qu'une rumeur, rien de plus. Pourtant, elle persiste la bougresse ! Microsoft, le géant de l'informatique, et Sega prépareraient en commun une nouvelle machine de conception complètement révolutionnaire. Baptisée la Black Belt, cette bête pourrait être présentée lors du prochain E3 à Atlanta. Une histoire à suivre...

telex

Un pad analogique PlayStation

Le paddle analogique pour PlayStation est sorti au Japon le 24 avril, juste au moment où sortaient en même temps que Tobal 2 et Ace Combat 2, qui utilisent ce fameux paddle. C'est la classe, et même plus encore lorsque l'on sait que l'on peut déjà utiliser le fameux pad avec Bushido Blade. Tout sur l'engin dans le prochain numéro.

V-Rally

Revoici la "bombe" d'Infogrames (et non pas de Psygnosis !) ! V-Rally l'ultime jeu de caisse arrive le mois prochain. Accrochez-vous, ça va secouer sur PlayStation sous le prestigieux parrainage de Ari Vatanen.

Spectacle garanti avec V-Rally

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBILITE EUROPE : JUIN



Pourquoi en reparler, me direz-vous? Tout simplement parce que vous êtes en droit de voir, vous aussi (vous surtout !), les nouvelles images que l'éditeur français nous a envoyées, mais aussi pour vous informer de certaines choses. Tout d'abord, nous avons pu jouer à une version plus avancée du jeu... Et ça décoiffe bigrement ! La maniabilité à la manette analogique de Namco, la neGcon, semble a priori plus appropriée pour contrôler la trajectoire de ces engins nerveux, mais cela reste aussi très jouable au pad classique, fort heureusement. Trois vues sont au programme, et la rédaction semble d'ores et déjà avoir adoptée la "typique Ridge Racer". Sensations garanties !

Un éditeur de circuits... pour plus tard !

Nous avions précisé dans nos précédents numéros qu'il y aurait 45 spéciales en tout. Cela reste vrai, n'ayez pas peur ! Nous vous disions également qu'un éditeur de circuits serait inclus dans le jeu. Eh bien, il semble qu'Infogrames en ait décidé autrement... Effectivement, l'éditeur lyonnais devrait sortir ce "générateur de spéciales" un peu plus tard, en add-on... Quand? Pour l'instant, nous ne le savons pas. Vraisemblablement un ou deux mois après la sortie du jeu. Pourquoi ne pas l'avoir inclus directement dans le programme? Pour une raison commerciale, peut-être. Ou une question de place. V-Rally se vendra certainement par centaines de milliers. Il est évident que, pour sa durée de vie et son intérêt, les joueurs se rueront sur le CD supplémentaire qui pourrait bien contenir également de nouvelles textures pour les véhicules ! Wait and see... Test le mois prochain !

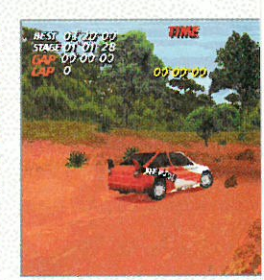




Des décors inspirés des véritables circuits.



Un mode deux joueurs ultra rapide.



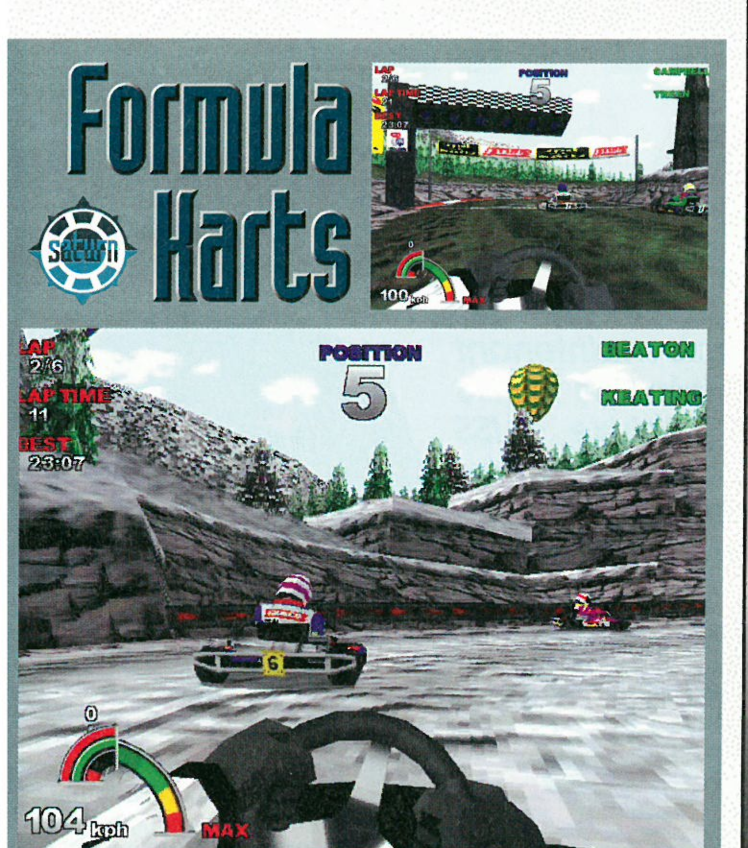


Quelques chiffres

Sega a pour objectif cette année de vendre entre 1 million et 1 million et demi de Saturn au Japon ! Actuellement, 7 millions de Saturn ont été vendues dans le monde, dont 4 au Japon, contre 11 millions de PlayStation dont 5 au Japon, et 4 millions de N64 dont 1,8 millions toujours au Japon (source Les Echos) ! Ce qui nous donne à zéro pourcent près 50 % du marché mondial pour Sony. Pile poil !

Formula Karts

Saturn



Une vue subjective spectaculaire et réaliste.





MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE EUROPE : JUILLET

Karts en main

Ouf, il était temps ! Voici enfin, photos à l'appui, le tout prochain jeu de karting signé Manic Media/Sega. La version Saturn semble avoir subi quelques retouches non négligeables, graphiquement parlant, par rapport à sa mouture d'origine, sur PC. Un titre qui devrait sans peine se faire une place dans la logithèque de la Saturn, dépourvue de simulations réalistes de karts. De belles bagarres en perspective !

[B]izarre

[N]intendo a annoncé que la sortie de Zelda 64 [e]st prévue aussi sur cartouche ! Cette version [d]evrait d'ailleurs sortir dans le courant de [l]'année, avant la version 64DD (le lecteur [o]ptique Nintendo), prévue pour le premier tri[m]estre 98. Qu'est-ce donc encore que cela? La [v]ersion 64DD sera-t-elle donc un simple add-on [o]u une autre version? Ou juste un foutage de [g]ueule genre "c'est le même à 100 %"?



KONAMI : DROIT AU BUT !

Le ballon rond, sport roi sur la planète Terre depuis maintenant plusieurs siècles, fait un retour en force en ce printemps 97. ISS Pro, une version revue et corrigée du décevant ISS Deluxe, et ISS 64 (titre non définitif) assurément le meilleur jeu de foot de tous les temps, qui sévit lui sur Nintendo 64, entament une nouvelle ère de balle au pied consolienne !



ISS PRO

ÉDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITÉ EUROPE : JUIN 97

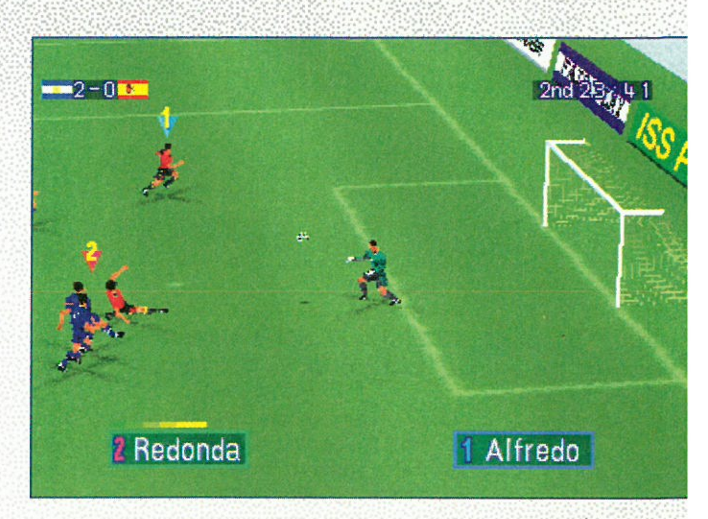
ISS Deluxe sur PlayStation, la version 32 bits du jeu du même nom sur Super Nintendo et Megadrive, était passé quasiment inaperçu lors du test (Joypad n° 61, page 83, Zapping noté 80 %). La raison était simple : trop de ressemblances avec les versions des consoles de la précédente génération. Avec cette mouture rebaptisée "pro" pour l'occasion, Konami a redressé la barre : ce jeu de foot est enfin digne de cette bécane ! Et la vraie 3D a fait son apparition. Fini les "sprites" 2D aux animations saccadées. On a désormais droit à des personnages entièrement refaits, avec, comme d'hab', utilisation à outrance de la motion capture. Pour les quelques chanceux qui ont eu l'occasion de s'essayer au très parfait J. League Perfect Striker sur N64 (alias ISS 64), ne vous attendez tout de même pas à retrouver cette qualité graphique sur PlayStation. C'est un autre monde, décrit juste en face...

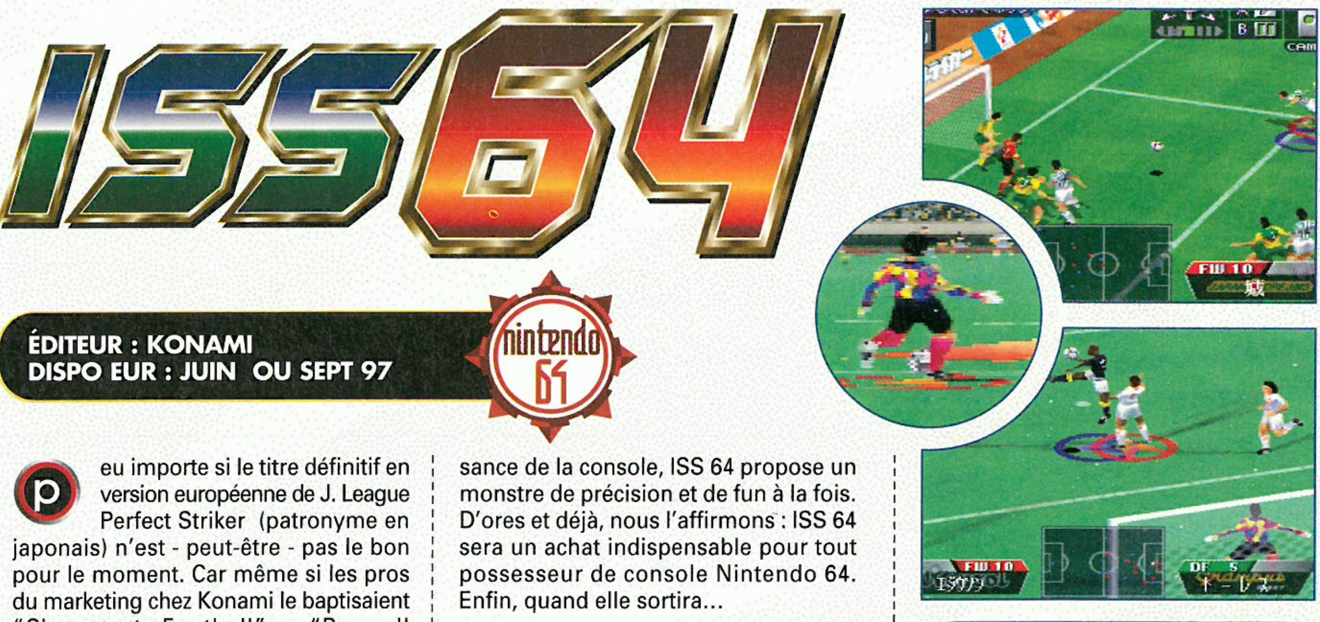
Les + de ISS Pro

- De la 3D plein les gencives.
- Des animations variées et réussies.
- L'intelligence artificielle.
- Des équipes internationales.
- Les compétitions.
- Le nombre de coups possibles.

L'intelligence artificielle en plus

S'il est une chose qui semble avoir été considérablement améliorée sur ce titre, par rapport au jeu sur N64, c'est bel et bien l'Intelligence Artificielle (I.A.). Certes, elle demeure très réussie sur le titre 64 bits, mais quelques défauts mineurs ont été améliorés en passant sur 32 bits ! Les joueurs, entre autres, dégagent désormais directement en touche en sentant un danger trop persistant. Bien sûr, l'animation est légèrement saccadée, mais cela reste très jouable. Face à un ISS Deluxe, c'est le jour et la nuit, puisque vraiment tout a changé ! Les gardiens sortent de leur surface le cas échéant, effectuent des plongeons réalistes et le nombre de coups possibles à la manette a lui aussi été revu à la hausse. Le joueur peut ainsi courir, feinter, centrer, passer, tirer, faire des têtes, doser les corners et les coups-francs, etc. Bref, on attend la version finale avec enthousiasme et allégresse...





ISS 64

ÉDITEUR : KONAMI
DISPO EUR : JUIN OU SEPT 97

Peu importe si le titre définitif en version européenne de J. League Perfect Striker (patronyme en japonais) n'est - peut-être - pas le bon pour le moment. Car même si les pros du marketing chez Konami le baptisaient "Choucroute Football" ou "Roswell Soccer", la qualité de leur premier produit sur Nintendo 64 n'en serait absolument pas changée d'un iota. Disons le tout net, dans le domaine de ce formidable sport-que-toute-la rédaction-de Joypad-sans-exception-aucune-adore-par-dessus-tout, aucun jeu n'a laissé un souvenir aussi impérissable que celui-ci ! Se servant sans se priver de la puissance de la console, ISS 64 propose un monstre de précision et de fun à la fois. D'ores et déjà, nous l'affirmons : ISS 64 sera un achat indispensable pour tout possesseur de console Nintendo 64. Enfin, quand elle sortira...

ISS 64 : le jeu parfait?

Ici, comme pour ISS Pro sur PlayStation mais avec encore plus de douceur (manette analogique oblige), chaque bouton de cette dernière trouve son utilité. Tous les coups du football, vous en doutez, sont donc reproduits. Vous dirigez les joueurs avec la croix directionnelle ou le stick analogique (franchement, c'est mieux), vous les sélectionnez avec le bouton "R", vous enclenchez un "une-deux" ou faites un centre dosé au millimètre près (les testeurs de Joystick n'ont toujours pas compris la technique) et, bien sûr, vous marquez un but dans n'importe quel sens (tête plongeante, retourné, reprise de volée...). Contrairement à la version japonaise, ce sont ici des équipes internationales et non plus les clubs de la J. League nipponne qui sont présentées. Le nombre d'options est d'ailleurs si élevé (championnat, jeu normal, tir au but, entraînement, scénarii différents...) qu'il est difficile d'en parler ici en longueur. Pour résumer : NE LE RATEZ PAS LE JOUR DE SA SORTIE, C'EST UNE BOMBE !



Voici enfin la première photo de la version européenne de ce jeu de foot mythique !

Les + de ISS 64

- 40 équipes nationales.
- Motion capture impeccable.
- Une dizaine de coups possibles.
- Animations parfaites.
- Enormément d'équipes et d'options.
- Une jouabilité exemplaire !
- Un jeu N64 en français !

telex

Au secours! Midway a plani fié la sortie d Mortal Kombat Mythology : Su Zero sur N64 pour Noël. Question : vont-ils sorti un volet pour chaque perso d jeu? Deuxième question : la fin d la série est-elle aussi mythologique que ce nouveau volet de MK? Dernière question : s'agit-il en réalité d'un pari Capcom / Midwa pour le plus grand nombre d volets d'une série?



Bizarre Nintendo a annoncé que la sortie de Zeld 64 est prévue aussi sur cartouche ! Cette version devrai d'ailleurs sortir dans le courant de l'année, avant la version 64D (le DVD pour schmürtz 64 bits), prévue pour le premie trimestre 98. Qu'est-ce donc encore que cela? La version 64DD sera t-elle un simple add-on ou une autre version? Ou juste un foutage de gueule genre "c'est l même à 100%"?



Pandemonium !

MACHINE : SATURN
EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
DISPONIBILITE EUROPE : JUIN

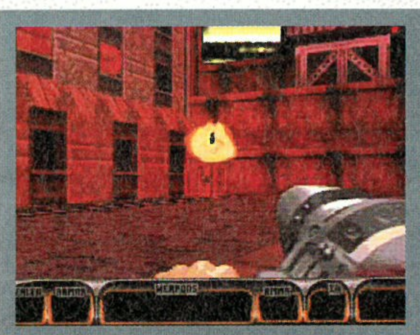


Après un passage très remarqué sur PlayStation, Pandemonium, l'infernal jeu de plate-forme, s'installe sur Saturn. La charmante Nikki et le bouffon Fargus, deux joyeux lurons apprentis-sorciers de leur métier, font la big boulette du siècle, à la suite d'une malencontreuse expérience "merlinesque", en invoquant une saleté de crapaud démoniaque à deux pattes bouffeur de tout ce qui est beau, gentil et mignon ! Après la disparition d'une ville entière, un insoutenable sentiment de culpabilité envahit nos deux gaffeurs, qui jurent que plus jamais ils ne feront de telles bêtises et décident de suivre une psychothérapie... heu, de se lancer corps et âmes dans une dramatique quête à l'issue de laquelle se décidera le sort du monde !
Au menu : deux persos attachants dotés d'une forte personnalité, des décors modélisés en 3D, des effets de caméra très dynamiques et une bonne vingtaine de niveaux hyper variés. Pour l'instant, les graphismes sont moins fins que sur PlayStation, les effets de lumière plus discrets et l'animation rame un peu trop. Espérons que ces quelques défauts (surtout ceux de l'animation) seront corrigés dans la version définitive. Wait and see...

telex

)es shoot ır Saturn

Après les médiocres nix de ThunerForce 2, 3 t 4, Technosoft annonce fin la sortie 'un Thunder-Force 5 qui exploite à nd les capacités de la Saturn pour cet été ! Et dans le même emps, Hudson annonce un shoot en 3D nbiance Viral On par le aff de "Gate Of Thunder", nom de Bulk Slash. On attend avec npatience ce futur bijou...

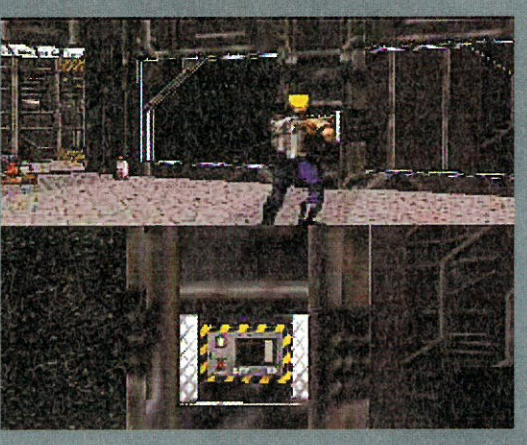


Duke Nukem 64

MACHINE : NINTENDO 64
EDITEUR : GT INTERACTIVE
DISPONIBILITE EUROPE : N. C.



Duke en 64 bits



C'est fou ce que l'on peut trouver sur le net ! Tenez, rien qu'hier, je surfe, comme d'hab', et que vois-je? Des images de Duke Nukem sur Nintendo 64 ! Quel scoop, n'est-ce pas? Et pourtant, on a pris quelques pincettes pour vous donner cette information, puisque rien n'indique que les images soient véritablement celles d'une version N64 (il pourrait s'agir de montages réalisés à partir d'écrans PC). Tout n'est pas si facile... N'empêche, Duke 64 est quand même annoncé et il risque de faire très mal ! Guettez bien !



Une version N64 de Duke qui va faire mal.

telex

Magic sur N64

.'adaptation célèbre jeu de cartes, Magic: The Gathering, créé par ichard Garld et édité Wizards of the Coast, rait partie s plannings de Acclaim our l'année 1998. A ori, pas de oi faire la révolution, isque cette version N64 levrait être s semblable au produit existant sur PC.

Qui suis-je?

Je suis un développeur qui compte s'essayer à la Nintendo 64 bits, sans moi les hommes ne sauraient plus quoi faire, je compte sortir une version schmürtz 64 bits de la Roue de la Fortune et de Jeopardy pour Noël, je suis, je suis, je suis... ? Gametek. Nous aurions accepté la réponse "les sauveurs du monde".





DD64 partout dans le monde?

Comme la Saturn (avec son Modem X-Band), la Nintendo 64 devrait pouvoir se connecter en réseau et à Internet grâce au modem inclus dans le DD64. Voilà qui permettra aux joueurs du monde entier de s'unir (ou s'affronter) dans des jeux proposant une option réseau. On commencera par se faire la main via Pocket Monster.



Lucky Luke

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBILITE EUROPE : JUIN

Infogrames plus vite que son ombre

Infogrames ne démord décidément pas de ses licences BD ! Après Astérix et Tintin, voici le troisième héros le plus crayonné d'Europe, Lucky Luke. Le cow-boy solitaire part à la recherche des frères Dalton, qu'une amnistie présidentielle a malencontreusement tirés de leur geôle humide. Jeu d'action/plate-forme par excellence, ce titre va vous mener, arme au poing et brindille d'herbe à la bouche (eh oui...), à travers l'Ouest sauvage, peuplé d'Indiens, de brigands de tout poil et bien sûr de ce super abruti de Rantanplan. A ne pas manquer sur 16 bits !

Hudson chez Sony

Hudson va finalement développer des jeux pour la PlayStation. A première vue, il ne s'agira pas de titres déjà sortis comme Bomberman ou Far East Of Eden, mais plutôt des nouveautés en baston ou action. Enfin, rien n'est vraiment encore décidé.





Chaque tank est doté d'une arme spéciale qui varie selon le Trust auquel il appartient.



Bien qu'ils soient décri comme des tanks, le véhicules que vous co rez s'apparentent da tage à de petits va seaux spatiaux.

Gremlin : le come-back du monstre

Arms Race



Nintendo fait du sport

Electronic Arts, vient de signer un accord "mon-ial" avec Nintendo afin de développer la amme EA Sports sur N64. Ses débuts (Fifa 4) ne sont pas franchement fulgurants. On se demande si, pour Nintendo, c'était l'idée du siècle. Néanmoins, on se rassure en se disant que evraient arri-er NHL Hockey, John Madden Football, Triple Play Baseball ou ien encore PGA Tour.

Saturn

EDITEUR : GREMLIN/FUNSOFT
DISPONIBILITÉ EUROPE : ÉTÉ 1997

PlayStation

Depuis l'incroyable Zool, plus rien. Le très british Gremlin Interactive, à l'origine de quelques hits sur PC, attendait patiemment son heure. De passage dans leurs locaux à Sheffield (ville litté-bêêê-ralement entourée de mou-bêêê-tons !), nous avons jugé sur pièce de leurs efforts pour revenir sur le devant de la scène...



Une fois récupérées, les armes s'accumulent, toutes plus spectaculaires les unes que les autres. L'une d'entre elles permet d'envoyer des "cluster bombs" rebondissantes qui explosent magnifiquement.

Quoi de neuf chez les Gremlin? Plusieurs titres sur PlayStation et Saturn avec, en tête, Arms Race. Prenez Loaded (leur premier soft sur PlayStation), remplacez les persos de chair, de sang et de métal par des tanks miniatures et vous voilà face à Arms Race... « Pas tout à fait », rétorque Steve Zalud, producer du jeu : « Arms Race bénéficie d'un moteur 3D relativement différent de celui de Loaded, sa principale caractéristique étant d'être beaucoup plus rapide... » Ouf, on a eu chaud ! Il s'agira grosso modo de se déplacer aux commandes de véhicules blindés dans un univers en 3D finement dessiné.

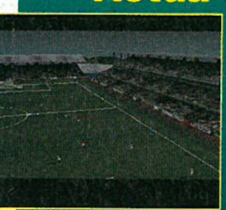
Histoire de tanks volants

L'histoire : loin dans le futur, la guerre froide a repris le dessus. La course à l'armement fait rage entre les six trusts qui se partagent le monde. Au service de l'un d'eux, vous devez vous infiltrer en territoire ennemi afin de voler des armes secrètes... et d'en équiper votre tank. Sur votre écran, les bolides (étonnant pour des tanks, non?) sont dignes de figurer dans la plus belle des collec' de petites bagnoles Mattel. A la différence près qu'ils sont équipés d'armes puissantes (effets visuels garantis). Vus d'au-dessus (des vues de côté ou de der-

La folie des Actua

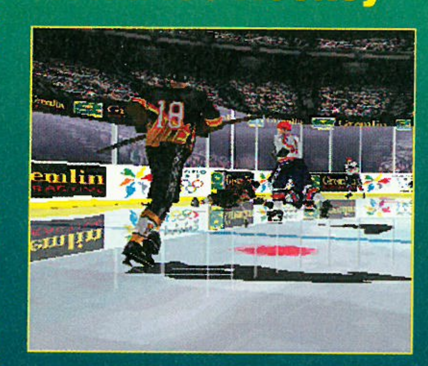
La gamme Actua Sports de Gremlin s'enrichit de quelques titres que les amateurs de golf, de foot, de tennis et de lancer de nain (« sport » australien interdit depuis 1990) devraient apprécier.

Actua Soccer 2



Complètement optimisé pour la PlayStation (notamment), la suite d'Actua Soccer comprend toutes les équipes membres de l'English League ! La version française avec les commentaires de Thierry Roland et d'un interlocuteur restant à définir (Gino, Canto, Jean-Mimi?) est à l'étude. Plus de 200 mouvements ont été motion-capturés pour un jeu où le moindre détail est en 3D. « Nous avons poussé le vice jusqu'à plaquer de vrais visages sur ceux des footballeurs ! », nous dit l'un des programmeurs. Une affaire France - Angleterre à suivre de près.
Machines : PlayStation, Saturn.
Disponibilité Europe : Novembre 1997.

Actua Ice Hockey



Nous n'avons pu voir que très peu d'images de cette simulation qui s'annonce comme un must du genre. Persos en 3D, effets de lumière (dès que vous entendez le commentateur s'exclamer « Goooooal ! ») et de transparence, tous les ingrédients semblent être réunis pour les fans de la glisse.
Machines : PlayStation, Saturn.
Disponibilité Europe : Noël 1997.

Actua Golf 97 et Actua Tennis

Deux jeux qui concernent l'herbe verte et drue. La version 1997 d'Actua Golf (qui n'est autre qu'Actua Golf 2) est une simulation précise de ce qui se passe sur les plus prestigieux greens du monde. Une raquette en mains, Actua Tennis (que Gremlin aimerait fournir au moment de Wimbledon) se joue seul ou à deux, peut-être à quatre. Qui vivra verra.

Actua Golf 97
Machine : PlayStation.
Disponibilité Europe : Mai 1997.
Actua Tennis
Machines : PlayStation, Saturn.
Disponibilité Europe : Juin 1997.

telex

L'investisseme
pour les nuls
L'éditeur Electronic Art investit chez le développeur distributeur Accolade. Au v des jeux commi par Accolade (Test Drive, Hardball ou Star Control), on peut s'interro ger sur le bien-fondé de la manœuvre. Mais bon, chacun fait ce qu'il veut ave ses sous...



Retrouvez toute la rédaction de Joypad en direct !
Envie de faire un brin de causette avec Greg, Trazom, TSR, Rahan et tout Joypad? Si vous êtes équipé d'un PC (ou d'un Mac), muni d'un modem et abonné à Compuserve, retrouvez tout ce petit monde le 14 mai prochain à 19 heures sur le Net. Il y aura des questions, des réponses, des rires et des larmes, comme dans une pièce de Racine, sauf que les alexandrins ne seront pas obligatoires. Rendez-vous sur « JV Forum ». Nous, on vous attend là.

rière sont également disponibles), nos joyeux mini-tanks se déplacent en intérieur ou en extérieur, dans des régions montagneuses, volcaniques... Une douzaine de missions vous forceront à parcourir ce monde chaotique. Graphiquement, les premières images laissent supposer un produit très soigné. De la 3D très colorée qui rappelle Tron, film précurseur de 1982. Il ne manque que les couleurs fluo si caractéristiques de ce tout premier cyberfilm signé Disney...

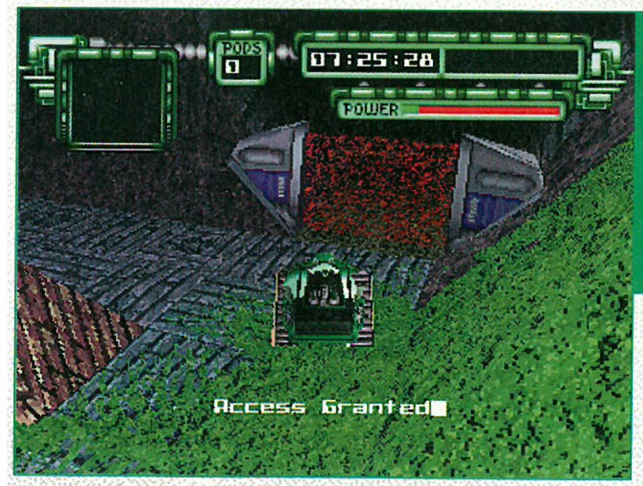
heures d'amusement. « Pour l'heure, nous optimisons le moteur 3D, construisons les niveaux et élaborons les vaisseaux... Pour ne rien cacher, nous avons acheté une société du nom d'Imagitec, elle-même détentrice de ce moteur. C'est la raison pour laquelle nous avons commencé par le faire fonctionner avant de définir plus précisément le concept du jeu et les objectifs à atteindre. » Pourquoi pas. L'avenir nous montrera comment ils s'en sont sortis...



Le moteur avant les boeufs

Proche de Blam Machine Head (Eidos) dans le concept, Arms Race, sans révolutionner l'univers vidéoludique, promet quelques





Douze missions attendent les plus téméraires dans des décors aux couleurs très vives.



Sky Target

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE EUROPE : JUIN



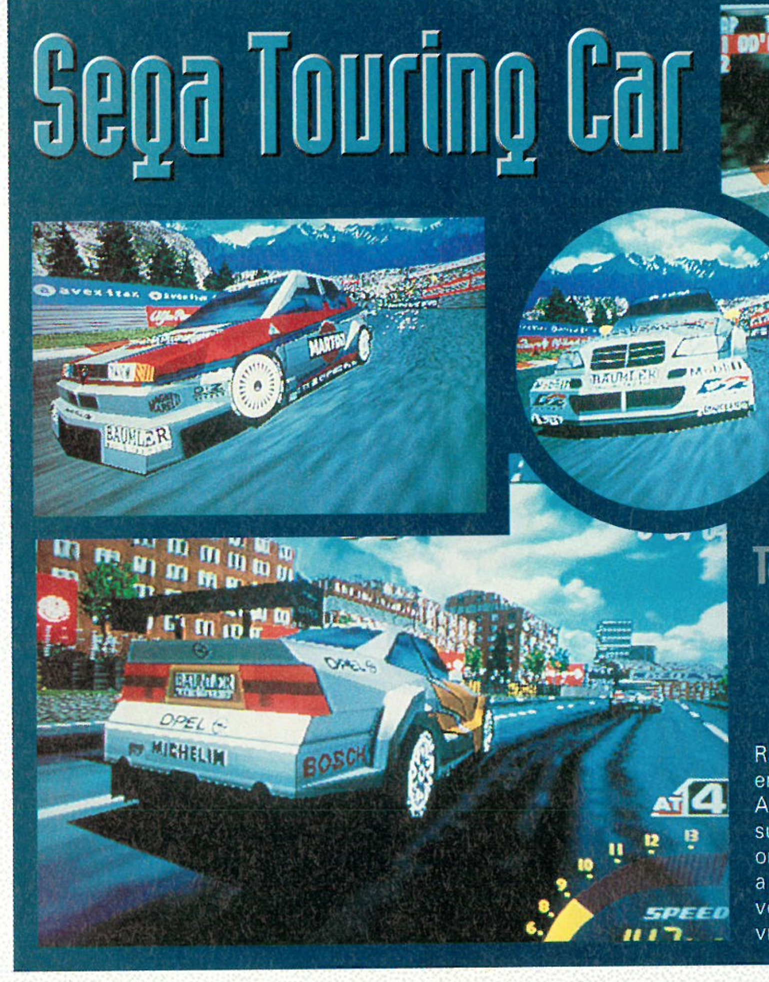
Qu'on ne s'y méprenne pas : ce soft n'est pas une simulation. Il s'agit tout simplement d'une sorte de shoot à la After Burner relooké 32 bits. Au programme de ce concept un peu vieillot : des déplacements précalculés, 8 zincs que Maverick ne renierait pas, une quinzaine de missions, des boss qui occupent les 3/4 de l'écran et une action qui rappelle les combats aériens d'Independance Day. Les avions et les objectifs au sol sont tous modélisés en 3D polygonale et l'on peut choisir sa direction grâce à diverses bifurcations qui brisent la monotonie potentielle du jeu. Attendons la version définitive pour juger.



e fantôme Game Boy

japon, une uvelle Game Boy Pocket ransparente du nom de "Game Boy ket Skeleton" sera disponible uniquement pour les lecteurs du magazine amitsu" qui auront commandée. Pour coût de 350 ancs, cette nsole n'est ien de plus 'un collector. Aucune info sur sa mercialisation future.

Sega Touring Car



MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE EUROPE : JUILLET 97

Touristes on the road...



Soyons honnêtes, on s'y attendait un petit peu. Néanmoins, nous sommes heureux d'annoncer aux fanas de jeux de course en tout genre que Sega Touring Car, l'autre jeu d'arcade après Sega Rally et juste avant Scud Race, sera lui aussi adapté sur la 32 bits de Sega ! Mettant en scène des voitures de tourisme surpuissantes (Mercedes, Alfa Romeo, Audi, etc.), vous vous fritez jusqu'à l'agonie, sur 3 circuits. Au vu des premières images présentées ici, on en bave déjà, la langue pendante jusqu'aux tongues qu'on a ressorties parce qu'il fait beau. Voilà. Vivement qu'on en voit une pré-version, histoire de vous dire ce que ça vaut vraiment...



Poisson d'avril

L'astuce du mois dernier de Tekken 2 était bien videmment un poisson d'avril. licitons les naïfs et courageux lecteurs qui ont essayé pendant des heures cette ausse astuce bien dure à aliser. Sans rancune les ami(e)s?

Sega-Bandai encore

On pensait que Sega + Bandai, cela donnerait "Segabandai" ou quelque chose comme ça. Eh ben non, ce sera "Sega-Bandai Entertainment". Selon les attachés de presse, la structure prévisionnelle sera la suivante : les jeux vidéo seront désormais réalisés par Sega, et Bandai ne s'occupera plus que des jouets. Le transfert des équipes ont déjà commencé, et le premier jeu issu de cette collaboration sera Super Robot Taisen F, prévu sur Saturn le 27 juillet.

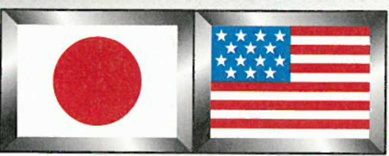
VF3 sur DVD

Sega vient de publier sur DVD (le nouveau format vidéo de la mort) une vidéo des meilleurs combos, ainsi que quelques infos et petits films en 3D en rapport avec VF3. Comme sur la cassette vidéo officielle de Sega sur VF3, en fait.



Maintenant et ailleurs

Zooms sur les jeux disponibles au Japon, aux USA et en import !



1/ Bushido Blade (PlayStation Jap')
Après Soul Blade, un autre titre de combat à l'arme blanche. Mais dans les règles de l'art nippon. (Pages 54-57).

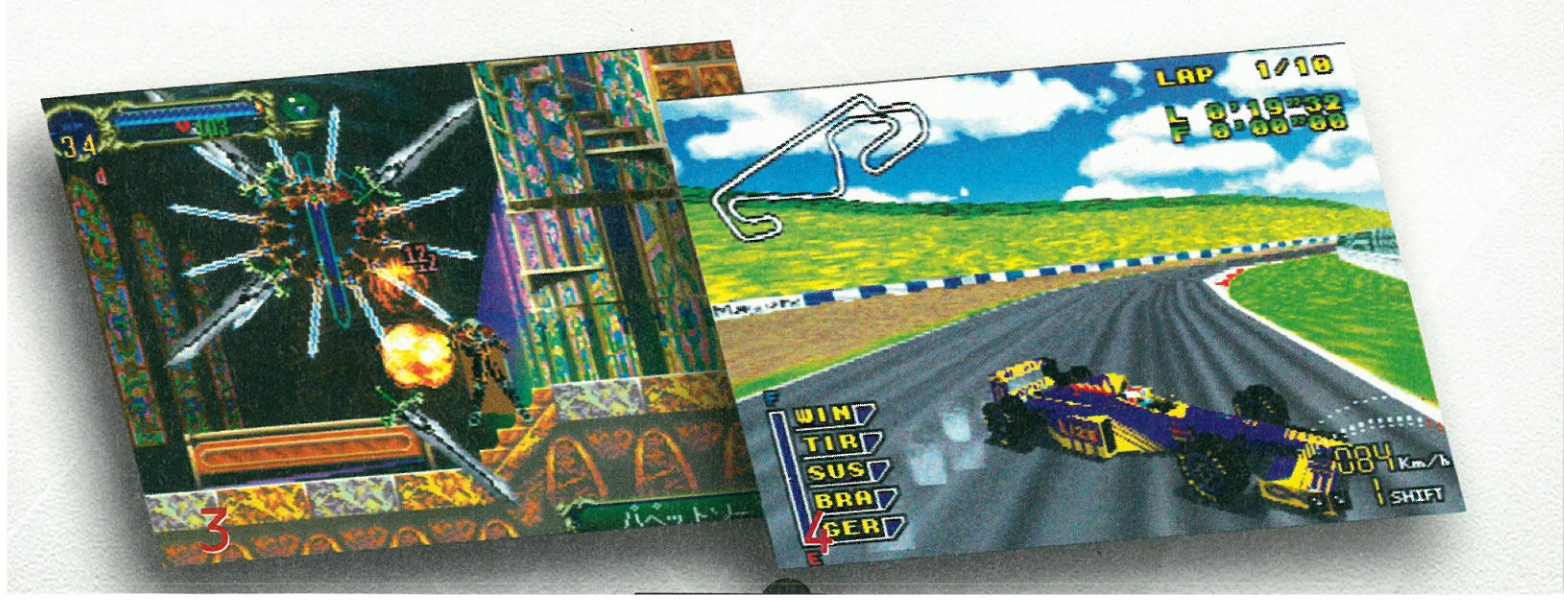
2/ Doom 64 (Nintendo 64 USA)
Le chef-d'oeuvre de Id Software revu et lissé pour les besoins de la N64. Verdict de notre spécialiste du genre. (Pages 58-61).

3/ Dracula X (PlayStation Jap')
La suite des aventures de Alucard débarque sur PlayStation. Préparez les gousses d'ail et le crucifix. (Pages 66-67).

4/ Human GP 64 (Nintendo 64 jap')
La Nintendo 64 accueille son premier vrai jeu de course automobile. Alors, est-il voué aux bacs à sable comme Alesi? (Pages 62-63).

Ça y est, on commence à trouver à nouveau des titres dignes de ce nom dans la partie Zooms de notre magazine. Et encore, les gros ne sont pas encore vraiment là. Pourtant, c'est l'avalanche côté zapping : une vingtaine de titres passés en revue, si ça c'est pas la classe ! La révélation du mois est sans doute le très fameux Bushido Blade, sorte de Soul Blade version "respect du prochain". Les puristes vont apprécier. Ce n'est pas fini. Après des mois d'attente, Doom 64 est enfin là ! Que vaut-il face à Turok? Doom PlayStation est-il enfoncé? Quand est-ce qu'on mange? Autant de questions qui trouveront des réponses dans les pages qui suivent... Sur ce, au mois prochain pour encore plus de bonnes choses !

La rédaction qui cherche des ennemis dans Doom 64...





Bushido

Honneur, sagesse, courage : ces ingrédients servent de base à Bushido Blade, un jeu de combat hors du commun. Loin des des Street Fighter, ce titre est la première simulation d'arts martiaux sur 32 bits.

Tobal n°1, premier jeu de combat en 3D de chez Squaresoft, apportait déjà au monde des jeux de baston un joli lot d'originalités, par son esthétique générale, ses modes et son système de combat. Bushido Blade est à peu de chose près cent fois plus original que Tobal n°1. Pour être franc, c'est un jeu de baston, certes, mais d'une espèce tellement à part, que les fans du genre risquent fort d'être déboussolés.

Ça a l'allure, les modes et les persos d'un jeu de baston...

...mais ce n'en est pas vraiment un ! Disons que Bushido Blade est plutôt une simulation. Evidemment, c'est réalisé en 3D, à la manière d'un Tekken, on se tape dessus à la manière d'un Soul Blade,



La rapière permet de se fendre et de toucher ainsi de loin…

mais l'esprit est totalement différent. Les développeurs ont privilégié le réalisme, et à tous les points de vue : il n'est pas rare de tuer un adversaire en un seul coup de sabre bien placé ! Blessé à la jambe, inutile de s'essayer aux joies du cent mètres haies. Joies que vous pouvez d'ailleurs vous offrir si vous êtes en pleine santé, puisque l'aire de combat n'est pas restreinte ! C'est comme la vraie vie, quoi ! Sauf que dans la vraie vie, on ne se tape pas dessus à grands coups de Katana (en tout cas, pas souvent). De plus, l'honneur est primordial dans le jeu : c'est seulement en vous battant suivant le code d'honneur du samouraï que vous pourrez le finir. On ne frappe ni dans le dos, ni un adversaire à terre, ni avant qu'il n'ait fini de vous insulter, etc. Toutes ces différences mises bout à bout font de Bushido Blade un soft si particulier qu'il ne fera le bonheur que de ceux qui cherchent réellement la tactique dans un duel de sabre, exploitant aussi bien les différentes gardes que les contre-attaques, l'esquive, et toute autre technique qui apporte aux duels de Bushido toute leur saveur. Pas de boules de feu, pas moyen de se relever après un coup de marteau sur le crâne, bref, des combats authentiques, rapides et réalistes. La réalisation n'est pas aussi tuante qu'un Soul Blade, par exemple, mais reste tout à fait honorable, avec une mention spéciale à l'animation. Seul véritable reproche, le nombre restreint de persos : 6 seulement. Le reste est en fait tout ce qui fait l'esprit du jeu, et au final, c'est une curiosité gonflante pour les uns, et un chef-d'œuvre de réalisme pur pour les autres!

Rahan

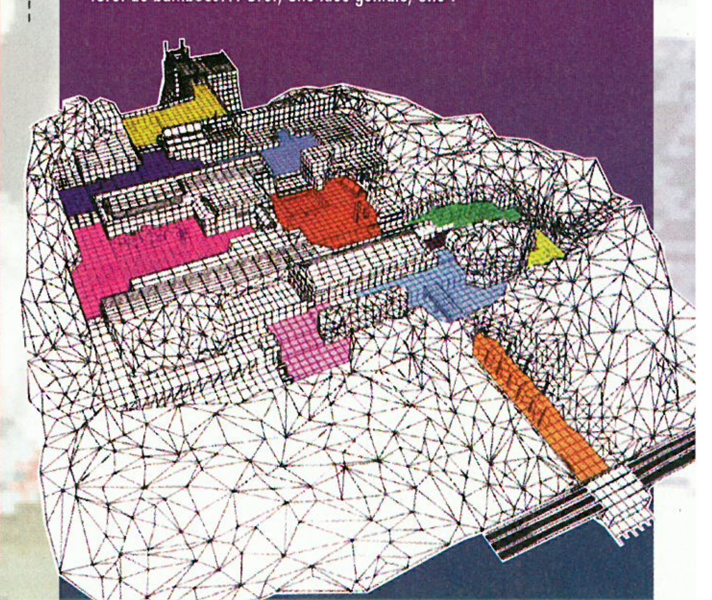


Pour finir le jeu, il faut se battre selon le code d'honneur du samouraï !

Après avoir été blessé dans le combat précédent, votre combattant apparaît avec des bandages ensanglantés, et un léger handicap moteur…

Des aires de combat vastes et complexes

Comment un seul décor? Eh oui, en quelque sorte ! Mais il s'agit d'un gigantesque complexe 3D dans lequel vous pouvez vous balader librement ! Ça commence dehors, sous la neige, puis en passant un tunnel, vous échouez sur un pont, avec la possibilité de sauter en contrebas pour vous battre dessous, ou encore de continuer par un autre chemin jusqu'à la rivière ou la forêt de bambous… Bref, une idée géniale, une !



SoulBlade

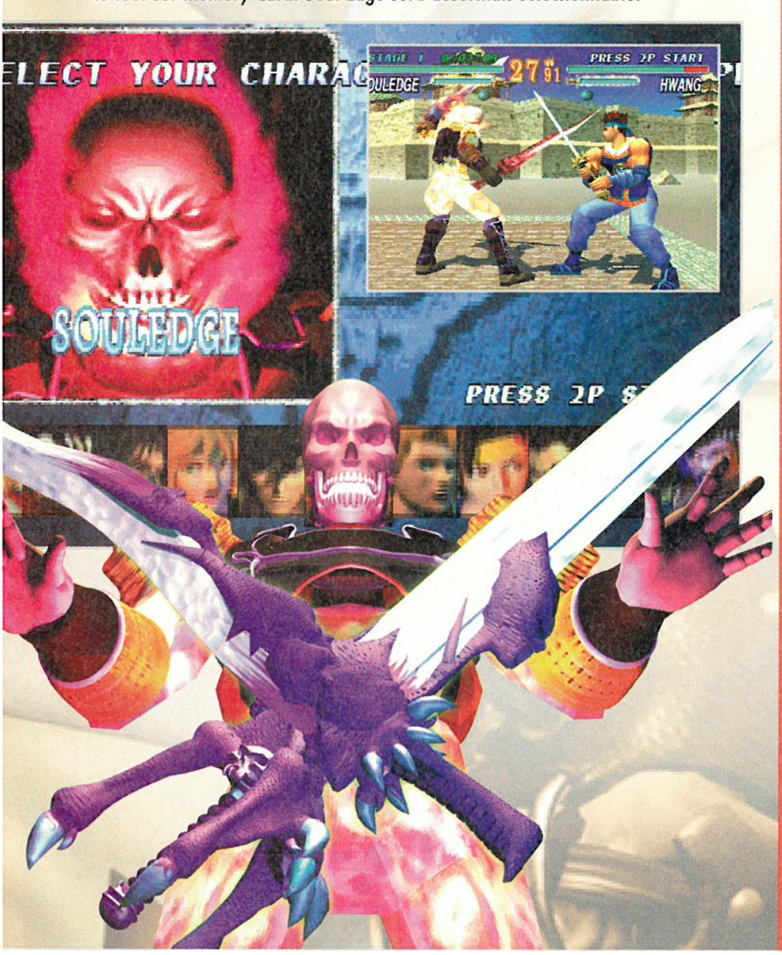


Quand la censure frappe !

SoulBlade a été modifié légèrement par rapport à sa version japonaise d'origine. La raison étant une loi européenne anti-armes blanches qui a obligé Namco à changer l'aspect du Nunchaku de Li Long. Du coup, le Nunchaku de bois de la version japonaise se trouve ici métamorphosé en Nunchaku blanc. Pas de bol pour la censure, l'arme a maintenant l'air d'être en métal : or il a été physiquement démontré qu'un morceau de métal dans la tronche faisait plus de mal qu'un bout de bois dans la même face. Comme quoi la censure ne peut pas gagner à tous les coups !

Pour jouer avec Soul Edge

Il suffit de terminer le jeu avec tous les combattants en mode Arcade. Pour vous faciliter la tâche, allez dans le menu des options puis diminuez le temps, le ring et le niveau de difficulté au maximum. Pendant les combats, utilisez plutôt les coups qui poussent les adversaires hors du ring pour pouvoir gagner plus facilement. Bien sûr, n'oubliez pas de sauver le tout sur Memory Card. Soul Edge sera désormais sélectionnable.



Les coups imparables

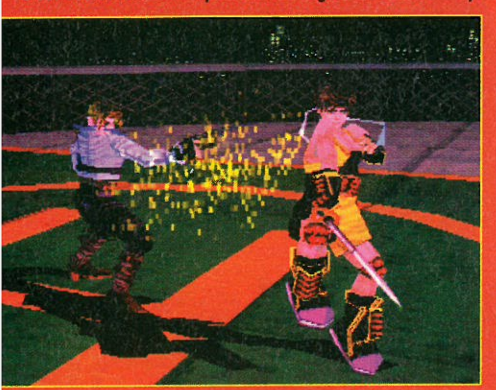




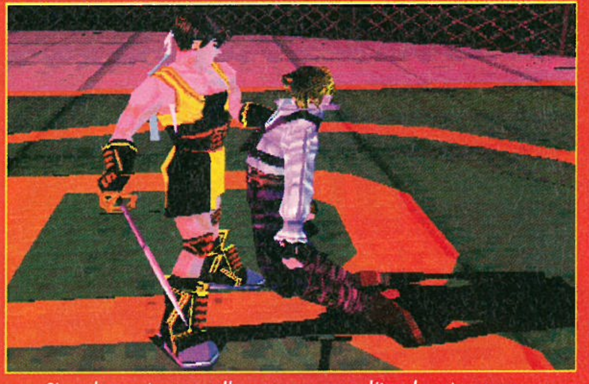


L'honneur, composant essentiel

C'est seulement en respectant les règles du samouraï que vous verrez les boss et les fins du jeu. Fourbes s'abstenir !



Le premier boss, lui, ne respecte aucune règle : à peine a-t-il fini de vous causer qu'il dégaine un flingue, et boum !



C'est donc très naturellement que vous l'insultez à votre tour.



Ce boss-là, le deuxième, est un peu clown sur les bords, mais au moins, il a de l'honneur !

Une véritable histoire, des sentiments...

Le scénario est assez simple, et non dénué d'un humour particulièrement caustique, quand on y pense : ayant appartenu à une secte d'assassins, vous vous rebellez et souhaitez couper les ponts avec vos ex-collègues. Mais, on ne sort pas d'une telle guilde comme ça… et ceux qui étaient vos amis vous barrent à présent la route. Choisissant votre honneur avant tout, vous devrez donc les tuer, mais non sans verser quelques larmes après ! Tuer ses amis, on l'avait jamais fait, ça. Moi, je trouve ça très amusant.



De même qu'il est possible de se balader librement dans le décor, on peut changer de niveau…



La première véritable simulation d'arts martiaux

GENRE : **SIMULATION D'ARTS MARTIAUX**
NBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
SAUVEGARDES: **OUI**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **1**
CONTINUE : **INFINIE**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
SPÉCIAL : **COMPATIBLE PAD ANALOGIQUE**

94

89% Pour les coups s… et les gr…



EDITEUR : WILLIAMS
DISPONIBILITE EUROPE : ETE 1997
DISPONIBLE AUX ETATS-UNIS

nintendo 64

Doom 64, on en rêvait presque. Deux secondes d'images lors du dernier E3 à Los Angeles avaient suffit à créer l'émotion. Un an après, voici le jeu complet. 30 niveaux graphiquement superbes, totalement inédits, mais qui n'ont hélas pas que des qualités.

Des décors d'extérieur de toute beauté. Mon favori : une nuit d'orage près d'un château au niveau 14.

Une fois n'est pas coutume, tout commence par une courte et particulièrement laide séquence d'intro. L'heure est grave, les meilleurs Marines se sont faits annihiler par des créatures démoniaques. Au Pentagone, on ne sait plus à quel saint se vouer et il ne reste qu'une seule solution : Superman ! Ah, non, pas libre et puis, suite à un accident d'équitation, il a du mal à voler. Alors Batman? Judge Dredd? Ronald Reagan? Trop vieux pour un nouveau rôle de cow-boy. Non... Il ne reste que vous pour sauver l'univers. Rien que ça. Quelques pompes, on inspire bien fort et hop !, c'est parti pour un carnage d'un genre nouveau, un massacre 64 bits.

Quoi de neuf, docteur?

Doom 64 apporte trente niveaux différents, totalement inédits. Les habitués des couloirs obscurs et des coups de fusil dans la tronche - serial killer s'abstenir - apprécieront cette géographie nouvelle où le monstre sait surgir à l'improviste et blaster sans prévenir. Un vrai plaisir ! Bien sûr, certaines scènes présentent quelques similitudes avec des épisodes des Doom 1 et 2. Le niveau 10, par exemple, ressemble beaucoup à l'un des meilleurs niveaux de Doom 2. Mais pas question pour autant de chercher à se souvenir. Ici, c'est du tout beau tout neuf.



Comme dans Duke Nukem, un écran de contrôle permet de suivre l'action dans une salle adjacente.

Une explosion de lance-missiles qui fait pitié.

Un Doom, très beau mais pas toujours passionnant

Le plus beau Doom... ever

Beau, c'est le moins que l'on puisse dire. Totalement inédits pour la plupart, les décors sont non seulement superbes mais aussi extrêmement variés. On passe d'un niveau à l'autre en découvrant de nouvelles scènes qui n'ont en commun que leur côté glauque et sinistre. Ajoutez à cela une atmosphère sonore particulièrement réussie (pas de musique ici, mais juste des bruitages - râles et bruits suspects en tout genre) et les sensations fortes seront garanties. Ames sensibles s'abstenir comme dirait la formule, mais on est un super héros ou... on ne joue pas à Doom, voilà. Vous croyez sérieusement qu'on va confier le destin de la planète à n'importe quel rigolo?

Et l'intérêt alors?

Alors que les monstres ont été entièrement recréés, ils restent toutefois des sprites 2D ayant une fâcheuse tendance à se découper ou à traverser par morceau les décors... Dommage. Les armes ont été "redesignées" elles aussi, l'occasion d'ajouter un nouveau gun laser particulièrement esthétique. Cela dit, cette version 64 a tout de même une allure de Doom Junior. Alors que les ignorants s'extasieront devant les graphismes somptueux, les spécialistes du Doom trouveront les niveaux très courts (l'absence de sauvegarde y étant probablement pour quelque chose), souvent vides de monstres, et très faciles dans l'ensemble. Certains niveaux de Doom 2 étaient à ces égards beaucoup plus passionnants. Bref, il manque un petit quelque chose, comme si ce Doom nouvelle génération s'adressait aux débutants et à eux seuls. Bizarre pourtant, rien que pour se replonger dans cet univers, et sauver une fois de plus le monde, on se laisse séduire.

On ne fait pas toujours dans la dentelle.

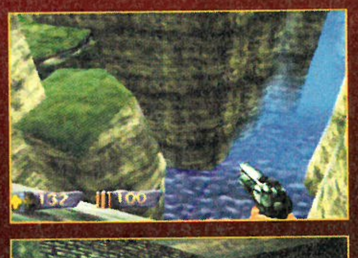
Des minotaures, ce Doom 64 en propose à la pelle. C'est ici l'ennemi de base.

Une fois encore, il faudra savoir se jeter au feu pour trouver les clés.

Les éternelles cartes de Doom, fidèles à elles-mêmes.

Doom 64 ne parvient pas à détrôner Turok

Doom, fidèle à lui-même, ne fait étrangement pas le poids face à Turok. Reconnaissons que pour ce qui est des décors et de la variété des textures, Doom enfonce Turok. De même pour ce qui est de l'ambiance sonore, vraiment très bien réalisée dans Doom 64. Toutefois, alors que Turok proposait des niveaux longs et torturés, Doom 64 invite le joueur à plonger dans des niveaux courts et assez simples. Pas question ici de regarder en l'air ou bien au sol, ou encore de grimper sur les murs, contrairement à Turok. De plus, l'aspect plate-forme de Turok n'existe pas du tout dans Doom (ou si peu : cela se limite souvent à sauter sur un pilier au milieu d'un précipice...). Pour finir, les armes présentes dans Turok donnent une véritable impression de puissance. Dans Doom, si l'on excepte la mitrailleuse lourde, les tirs manquent de pêche. Piou ! Piou ! J'te tire dessus, t'as mal? Turok l'emporte donc sur presque tous les points et laisse à Doom la place de bon second, sans plus.

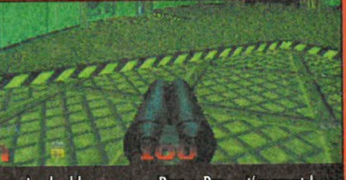




Les armes de Doom 64


Le pistolet de base... la dernière chance !


Un bon fusil de chasse, toujours utile, jusqu'à la fin.


Le double canon... Pan + Pan = t'es mort !


Le lance-missiles, toujours aussi efficace.

La mitrailleuse lourde, une arme qui a la pêche.


La tronçonneuse, double lame comme chez Gilette.


Le plasma gun, le meilleur ami de l'homme.


La BFG 9000 pour régler tous vos problèmes.



Doom 64 vs Doom PlayStation



VERSION PLAYSTATION


VERSION NINTENDO 64

Le Final Doom de la PlayStation n'apportant rien de bien nouveau, on limitera notre comparatif de Doom 64 à la première mouture PlayStation du jeu, parue en novembre 1995. Aucun doute : Doom 64 est techniquement plus abouti que son homologue sur PlayStation (qu'il s'agisse de Doom ou bien du Final Doom). L'animation est nettement plus fluide (aucun ralentissement alors que sur PlayStation...), les textures pixellisent moins et sont beaucoup plus variées. L'atmosphère graphique est donc bien mieux réussie sur N64, puissance de la machine oblige. Doom 64 enfonce la pauvre version PlayStation, graphiquement parlant. Pourtant, force est de reconnaître que Doom PlayStation constitue un challenge plus difficile. 50 niveaux reprenant les meilleurs des Doom 1 et 2, plus quelques inédits valent-ils mieux que 30 niveaux inédits? A vous de voir, mais Doom 64 se termine beaucoup plus facilement que Doom PlayStation (et non pas Final Doom !). Si les graphismes d'un jeu sont pour vous une priorité, oubliez votre version PlayStation. Par contre, si l'intérêt du jeu prime, conservez votre Doom PlayStation et contentez-vous d'emprunter la version N64 une journée... juste le temps de la finir !



Les + de Doom 64

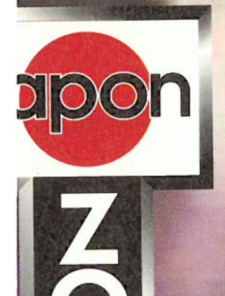
- Des niveaux totalement inédits.
- Des textures d'une finesse inégalée.
- Une animation d'une fluidité totale.
- Les indispensables mots de passe.
- Au moins une arme inédite !
- Une atmosphère sonore épatante.

Les - de Doom 64

- Peu d'ennemis.
- Pas de sauvegardes dans les niveaux.
- 30 niveaux de base seulement.
- Des niveaux simples, voire simplistes.
- Après trois heures de jeu d'affilée... burps !
- Des problèmes d'affichage des sprites.
- Aucun mode multijoueurs.

GENRE : **DOOM-LIKE**
NBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **SAUVEGARDES ET MOTS DE PASSES**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **4**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
SPÉCIAL : **UTILISE LE CONTROLLER PACK**
EXISTE SUR : **RIEN D'AUTRE**

86%

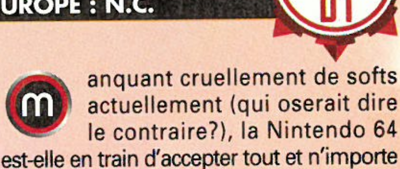


HUMAN GRAND PRIX

The New Generation

Attendu comme une révélation, Human GP 64 est, n'ayons surtout pas peur des mots (il ne faut pas, jamais), une sacrée déception !

EDITEUR : HUMAN
DISPONIBLE AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



Manquant cruellement de softs actuellement (qui oserait dire le contraire?), la Nintendo 64 est-elle en train d'accepter tout et n'importe quoi de la part des éditeurs tiers? On pourrait sérieusement le penser à la vu de ce jeu de F1, développé pourtant par la très sérieuse société Human, responsable entre autres chefs-d'oeuvre de titres comme Final Match Tennis (sur Nec), ou encore de la série des Human GP (sur Nec et SN). Si l'on prend le problème d'un simple point de vue technique, et que l'on compare le premier jeu de F1 sur cette console, à des bombes comme Turok ou Perfect Strike la déception est à son paroxysme ! La première faute de goût (de moyens surtout), c'est qu'il ne possède pas la licence officielle "FIA". Ça n'a l'air de rien comme ça, mais allez vous amuser à retaper tous les noms des pilotes (les visages de Senna, Mansell, Prost ou Piquet sont

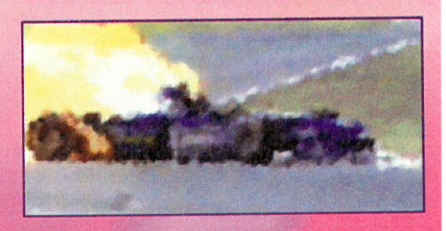


Inutile de s'attarder sur cette vue-là, elle est horrible et injouable !

Les tête à queue sont également bien rendus, puisque la voiture se dérobera vraiment à la limite de l'adhérence.









L'une des rares choses à peu près bien faites : les étincelles !

Les décors s[e] assez vides, s'en rend comp[te] Monaco...

présentés) dès l'insertion de la cartouche ! Bon courage. Le Memory Pack est vivement conseillé ! Les options ne brillent pas non plus par leur nombre. Avec le classique trinôme championnat du monde avec les F1 de la saison 1996, jeu simple contre le nombre de pilotes que l'on veut (jusqu'à 22), et mode "Time Attack", vous avez fait le tour...

Techniquement faiblard... ou du cochon?

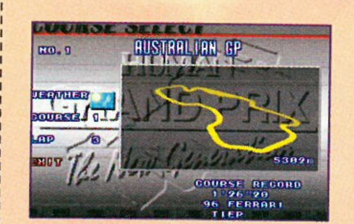
Bien sûr, de nombreux paramètres sont gérables à merci durant les longs briefings d'avant course, comme les réglages de suspension, de la boîte de vitesses, des ailerons, etc. Mais rien de très pointu en vérité. C'est amusant 5 minutes quoi. C'est également à ce moment que vous optez pour la manette analogique ou classique. Dans les deux cas, la maniabilité est bonne, sans plus. A ce propos, mieux vaut piloter une Williams qu'une Ferrari, le gain de temps est gigantesque ! Durant les Grands Prix, outre les 6 vues, vous possédez pas mal de gadgets à portée de main. La vision en temps réel des casses mécaniques de vos adversaires (vous pouvez également en être victime si vous activez l'option "damage") en est un bien sympathique exemple. Dans la descente aux enfers, Alési est d'ailleurs assez souvent cité. Etonnant, non? Les stands sont aussi là pour vous accueillir en cas de faiblesse passagère... Il peut également arriver que vous débutiez une course par temps sec, puis que la météo se dégrade. Pas grave ! J'ai testé pour vous : même en pneus "slick" contre des "pluie" pour vos adversaires, vous allez 10 fois plus vite ! Pas besoin de changer donc ! Si l'on ajoute à cela un mode "2 joueurs" tellement bien caché qu'il est inexistant, une animation moyenne, des sons médiocres et des décors vraiment pauvres, vous obtenez un chef-d'oeuvre déjà classé "en péril" par le ministère de la Culture. 30 pilotes et 11 écuries, mais pour quoi faire en vérité... Circulez, y'a pas grand chose à voir.

Un réalisme loin d'être irréprochable

Formula One a encore de beaux jours devant lui...



La vue extérieure ultime est aussi la plus jouable à mon sens.







9 paramètres en tout à changer dans les "stands" juste avant la course, de quoi faire mumuse.

NBRE DE JOUEURS : **1**
GENRE : **FORMULE ONE**
SAUVEGARDES: **CONTROLLER PACK**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **3**
CONTINUE : **SAUVEGARDES**
DIFFICULTE : **FACILE**
EXISTE SUR : **RIEN D'AUTRE**

75%





Raaah ! Toujours plus de moyens de destruction !!



L'odeur du napalm au petit matin ! Y a qu'ça d'vrai !

BLASTDOZER

EDITEUR : RAREWARE
DISPONIBLE AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : DEVINEZ !

nintendo 64

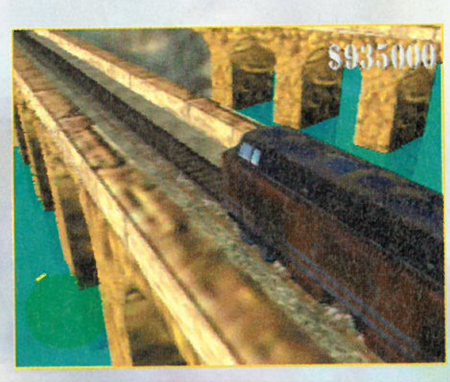
Moi vois, moi écrase !

L'histoire se situe en 2000 et des brouettes, vous tenez le rôle d'un mercenaire à la solde d'une équipe de démolisseurs, les Blastdozers. Votre mission - si vous l'acceptez - sera d'escorter à travers différents endroits du monde un convoi devenu incontrôlable transportant le FK 540, un produit hautement toxique et destructeur dont l'explosion réduirait à néant tout forme de vie sur notre belle planète bleue. Un scénario à faire pâlir Brice Lalonde et Antoine Wechter !

Pour une fois, vous ne devrez pas sauver le monde armé d'un gros flingue. Mais ne soyez pas déçus, Blastdozer ne fait pas non plus dans la dentelle !

Une variété de véhicules impressionnante !

Le but de Blastdozer est simple : il va s'agir tout au long du jeu de détruire ou



Avec Blastdozer, pas besoin de permis, pas de signalisation à respecter ! Le piieeeed...

Enfin un peu de finesse ! Détruisez tout ce qui pourrait empêcher le convoi de passer ! Laissez libre cours à vos instincts destructeurs.





de déplacer les obstacles qui jonchent la route, et d'allumer les plots. Si le camion fou venait à heurter le moindre objet, ce serait l'explosion fatale. Dans certaines missions bonus, vous devrez participer à des courses contre la montre ou à une variante de Pac Man en bulldozer (si ! si !). Pour mener à bien votre dangereuse et héroïque tâche, vous disposerez d'une bonne quinzaine de véhicules tous plus délirants les uns que les autres : cela va du bête bulldozer au Mecha, en passant par la moto armée de missiles, la grue et même la péniche. Ces engins ont tous des caractéristiques différentes tant pour l'armement que pour le pilotage.

Un milligramme de finesse dans un monde de brute

Une même mission comporte souvent plusieurs objectifs et vous serez amené à agir avec un certain tact stratégique. L'utilisation des missiles et des blocs de TNT doit se faire avec retenue, le gaspillage étant synonyme d'échec (les explosifs permettent de dégager des passages secrets). Le choix du véhicule est également un élément déterminant de la réussite des missions : ainsi vous ne pourrez accéder à certaines zones (aériennes ou marines) qu'en ayant trouver le robot Jet Pack. Certains véhicules sont particulièrement bien cachés et pour les dénicher vous devrez user et abuser des possibilités de zoom et de changement d'angle offert par la manette.

Au total, techniquement, c'est plutôt réussi. La 3D, au rendu réaliste, ne souffre d'aucun bug et la gestion des sources de lumière scotche les rétines sur l'écran. En gros, les programmeurs ont bien utilisé les routines de la console. La maniabilité, très instinctive, est agréable, seules les musiques laissent à désirer. Un jeu original, fun mais un peu trop bourrin et lassant à long terme.



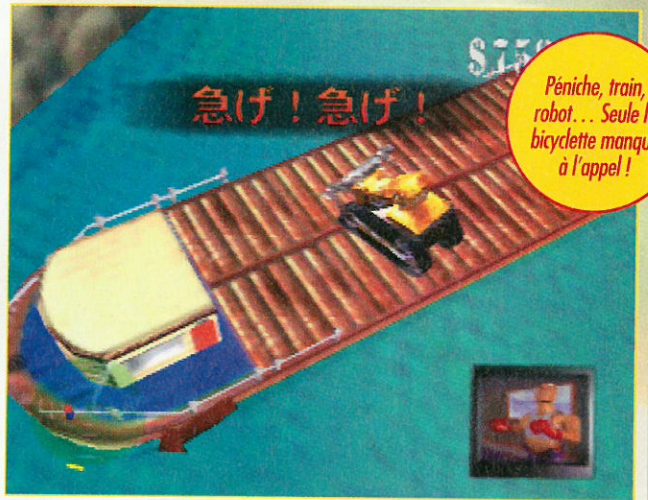
Vous pouvez à loisir descendre de votre engin pour monter dans un autre plus efficace.



Dégagez la route pour permettre à ce camion de passer sans faire sauter la planète !

15 moyens de destruction !





Péniche, train, robot... Seule la bicyclette manque à l'appel !

NBRE DE JOUEURS : **1**
GENRE : **BLAST 'EM ALL**
SAUVEGARDES, BLOCS : **PILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **1**
CONTINUE : **ILLIMITES**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
SPÉCIAL : **UN JEU US REUSSI !**
EXISTE SUR : **RIEN D'AUTRE**

85%

Le diamant est une arme imparable contre ce boss en forme de griffon.

Si vous êtes chanceux, vou trouverez ces zones de télépor tation qui vous permettront d vous rendre rapidement dan les endroits déjà explo rés du châ teau

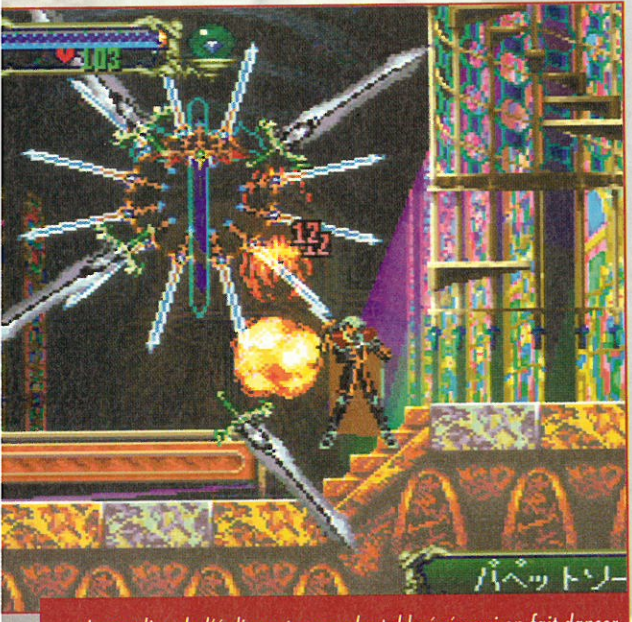
Dracula X

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : ÉTÉ 97

PlayStation

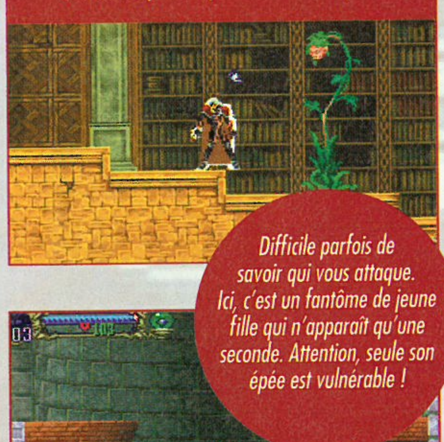
La saga des Castlevania passe à la vitesse 32 bits… Vampires, fantômes et chauves-souris sont de retour dans un jeu de plates-formes passionnant mais graphiquement dépassé.

Tout le monde connait la grande saga de Castlevania, série de jeux de plate-forme qui a rendu célèbre l'éditeur Konami. La version PlayStation commence avec le dernier stage de Dracula X sur Nec. Un petit clin d'oeil très sympa qui introduit l'histoire de manière assez originale. Mais le mal ne meurt jamais, et une fois de plus le château du maléfique Dracula doit être assaini jusqu'à en détruire le propriétaire. Mais cette fois-ci, le héros n'est pas un membre de la famille Belmont, mais un demi-vampire ! Vous incarnez en effet Alucard, fils caché que Dracula a eu avec une humaine, ce qui vous procure la possibilité d'avoir des tas de pouvoirs en plus par rapport à un simple humain. Alucard se trouve donc dans le château de Dracula, et devra l'explorer



Le gardien de l'église est une redoutable épée qui en fait danser une bonne douzaine d'autres autour d'elle pour se protéger. Utilisez la Bible ou le diamant pour la vaincre plus facilement.

Dans la bibliothèque, il faudra prendre garde aux marques sur le sol, qui vous révéleront la présence d'hommes-plantes prêts à vous attaquer.



Difficile parfois de savoir qui vous attaque. Ici, c'est un fantôme de jeune fille qui n'apparaît qu'une seconde. Attention, seule son épée est vulnérable !



Maria est une jeune fille chasseuse de vampires que vous croiserez de temps en temps dans le château.

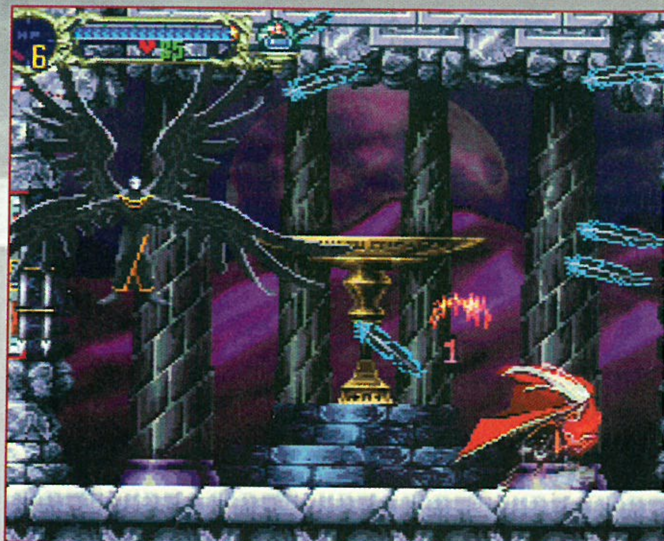


Pour regagner son énergie et sauvegarder, une seule solution : trouver les salles avec des cercueils, indispensables pour votre sommeil bien mérité.





N'hésitez pas à lâcher une caisse !
Pour passer certains endroits, vous devrez attendre d'avoir les pouvoirs requis, mais pour d'autres un peu d'astuce suffira. Ici, l'exemple classique de la caisse à pousser. Parfois, il faudra même se faire toucher par des ennemis pour traverser un endroit.



L'une des plus grandes sagas du jeu vidéo est de retour !

Dans la gran[...] tradition d[...] jeux de pla[...] forme, les bo[...] ont chacun u[...] mimique q[...] permet [...] deviner l[...] moments où [...] vont lanc[...] leurs attaque[...]

de fond en comble avant de finalement tuer son père... Œdipe mode XXe siècle quoi.

Metroïd Castlevania, secouez bien et...

Autant commencer par le point faible du jeu, et vous dire tout de suite que ce n'est pas super-beau. Pour de la PlayStation, on a connu des graphismes beaucoup plus recherchés. Mais cela n'a pas d'importance, puisque le jeu se rattrape aisément au niveau de l'intérêt. En effet, plutôt que de proposer un nouveau jeu de plate-forme comme les autres, Konami a crée un bijou d'Action-RPG, un clone de Metroïd à la sauce médiévale. Le joueur commence par traverser les premières salles du château, puis obtient des items qui lui permettent de trouver de nouvelles voies qu'il ne pouvait pas explorer auparavant, ce qui relance en permanence l'intérêt. Le personnage gagne des pouvoirs, dont certains s'exécutent avec la manette comme dans un vulgaire jeu de baston ! Les autres pouvoirs s'achètent (des magasins sont cachés dans le château) ou se gagnent en battant les boss. Alucard gagne aussi des points d'expérience quand il tue des ennemis, peut se protéger à l'aide d'un bouclier ou se battre avec deux épées, au choix du joueur, ce qui est grandiose ! Je ne veux même pas vous parler de la musique du jeu, c'est un prodige auditif ! Ce mois-ci, les japonais se déchaînent. A noter que le titre devrait être disponible durant cet été en France. Une affaire qu'il faudra impérativement suivre.

Greg



Attention aux bugs !
Je ne sais pas si c'est notre version du jeu ou si les produits vendus sont tous comme ça, mais le jeu bloque à un certain endroit. Sur le cliché, le personnage se retrouve collé à la porte et ne peut plus décoller, ce qui est assez gênant pour continuer le jeu. Méfiance donc !





Et dire que 25 % de cette créature est ce que l'on appelle un sex-symbol. Les 75% restants vous mordront et cracheront du feu, alors autant s'en débarrasser.



Les apparences sont parfois trompeuses, et ce ne sont pas les plus gros les plus dangereux. Cette grosse tête de mort est en fait surprenante de facilité à tuer.

NBRE DE JOUEURS : **1**
GENRE : **ACTION-RPG**
SAUVEGARDES, BLOCS: **1 PAR PARTIE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **AUCUN**
CONTINUE : **ILLIMITÉS**
DIFFICULTÉ : **DIFFICILE**
SPÉCIAL : **UN CD DE MUSIQUES OFFERT**
EXISTE SUR : **NEC**

94%



A une vitesse défiant l'entendement humain, ces petites jeeps vous coursent sur fond de désert pour vous bombarder de grenades.

Soukyugurentai

Un titre imprononçable pour un shoot them up d'enfer : avec Soukyugurentai, la Saturn prouve qu'elle n'a pas dit son dernier mot.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE AU JAPON
DISPO EUR : AVIS AUX DISTRIBUTEURS

Saturn

Les effets de nuages lorsque vous piquez sur le sol dans ce niveau sont à pleurer. Sauf pour les plus virils d'entre vous. Mais quand même, ça arrache.

Soukyugurentai, voilà un shoot'em up que personne n'attendait, et pour cause : programmé par Xing pour Electronic Arts au Japon, ce n'était a priori vraiment pas le produit de l'année. Et pourtant il y aurait de quoi, au vu de la réalisation et de l'ambiance très réussies de ce jeu. Vous pouvez oublier la tonne de pauv'shoot sur Saturn qui ont défilé dans ces pages pendant des mois, celui-ci est vraiment le meilleur ! Aux commandes de vaisseaux pompés allégrement sur Layer Section, vous allez



Pour éviter de ressembler à une plaie de lépreux, il vaut mieux ne pas se scratcher sur les divers astéroïdes de ce niveau.

Ce gigantesque satellite est le boss du deuxième niveau.

Utiliser le NALS

Chacun des trois personnages du jeu possède son vaisseau. Et chaque vaisseau possède deux configurations différentes de NALS, permettant au joueur de trouver ce qui s'adapte le mieux à son style de jeu. Sympa, non? Certains champs sont plus restreints mais ont une plus grande puissance d'attaque. D'autres suivent carrément l'impulsion de la manette pour aller dans le sens du vaisseau.







traverser à une vitesse très élevée d'immenses niveaux beaux, originaux et animés par des légions de sprites. Le jeu propose un mode deux joueurs en simultané, avec trois vaisseaux au choix ayant chacun un mode d'attaque différent.

Champ magnétique, et toc !

L'originalité du titre, c'est le "Noblind spot All range Laser System" (NALS). Le nom fait un peu rigoler, mais l'effet est dévastateur. En gros, vous appuyez sur un bouton, et vous allez avoir une forme polygonale en wireframe qui va s'étendre devant votre vaisseau, et tous les ennemis dans cette zone seront "lockés". Vous n'aurez plus qu'à relâcher le bouton pour qu'ils reçoivent une rasade de lasers ou de missiles ! Mis à part cela, vous avez le tir classique, et un nombre limité de méga-bombes qui font une bonne partie de l'écran et qui cartonnent un max. Techniquement c'est très bien fichu, avec des graphismes très fins aux tons et contrastes toujours bien choisis, et des petits effets visuels bourrés de détails, comme les nuages du troisième stage. Au niveau de l'animation ça scrolle vite, et il faut vraiment attendre les 200 sprites à l'écran pour que le jeu se mette à ramer un tout petit peu. La musique n'est ni niaise ni trop synthé, et colle parfaitement à l'ambiance apocalyptique très réussie du jeu, qui rappelle la meilleure période Nec, c'est vous dire ! Un achat indispensable !

Greg

La preuve que la Saturn est la reine de la 2D

Très classique le premier boss. Il vous balance quelques grenades, se stabilise, et tire ses gros lasers. C'est pas Joe-l'original, ça non.



GENRE : **SHOOT'EM UP**
NBRE DE JOUEURS : **1 OU 2 (SIMUL.)**
SAUVEGARDES, BLOCS: **21+ 61**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **8**
CONTINUE : **5**
DIFFICULTÉ : **ÉLEVÉE**
SPÉCIAL : **MISSION STICK OU PAD ANALOGIQUE**
EXISTE SUR : **RIEN D'AUTRE**





Zapping

Toutes les sorties japonaises et US

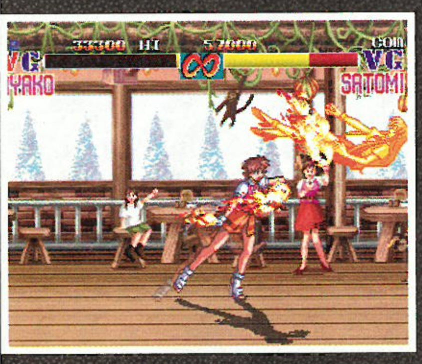
Ce mois-ci, une abondance de jeux... souvent médiocres ! Au moins, vous ne vous tromperez pas dans vos achats... Suite au prochain numéro.

Advanced Variable Gio





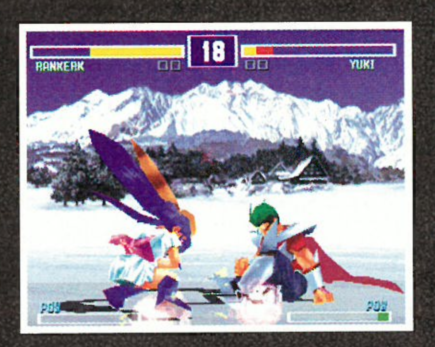
Variable Gio est un jeu qui a une histoire. Sorti sur PC japonais pour parodier la mode Street Fighter 2 il y a quelques années, ce jeu est vite devenu célèbre, non pour sa jouabilité, mais pour les scènes classées X qui étaient visibles en cas de victoire (sachant que tous les combattants, ici, sont des combattantes !). Le jeu n'était pas mauvais sur Nec, mais sur Saturn, il a le mérite (sic) d'être l'un des produits les moins jouables du mois. Le combat est inintéressant, et les images de fin de combat ne valent même pas le déplacement pour qui veut passer un moment coquin. Un jeu qui plaira peut-être aux otakus grâce à ses minettes qui couinent, et encore...



50% EDITEUR : TGL
DISPONIBILITÉ EUROPE : ON DEMANDE MR ZLU...

Lightning Legend

Un jeu de combat en 3D, c'est chose extrêmement courante sur PlayStation. Konami a donc décidé de se démarquer en éditant un titre un peu "parodique", avec des personnages pas très sérieux. La réalisation est dans l'ensemble très correcte avec, en particulier, des sons et bruitages excellents. Pour le reste, le jeu est plutôt sympa, mais un peu confus, et les coups spéciaux, quasi identiques à ceux de Street Fighter, n'apportent pas grand-chose de neuf. Un p'tit jeu cool en occase, quoi.

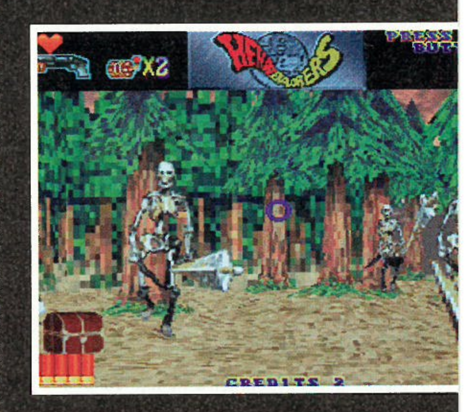


70% EDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITÉ EUROPE : HUM...

Henry Explorers



Ouah ! Viendez voar ! Konami nous a envoyé un CD éducatif compilant toutes les erreurs qu'on peut faire lors de la programmation d'un shooting game sur 32 bits ! Quoi?! Ce truc est un vrai jeu?! Un qui se joue? Non, c'est pas possible : y'a trois couleurs à l'écran, l'animation est à chi... euh, hachée, les ennemis (à abattre?) sont bien involontairement risibles et outrageusement pixellisés, et l'action aussi palpitante qu'un concert de 2 B 3 ! Blague à part, il n'est pas nécessaire d'être un diplômé en physique



nucléaire pour comprendre que ce "jeu" (qui n'a de commun avec Virtua Cop que le concept) est en dessous de tout, même du ridicule. Henry Explorers est hideux avant même l'intro, l'armement n'évolue pas et la seule bonne idée, qui est de vous proposer plusieurs cheminements en fin de stage, passe inaperçue, tant on est écœuré par le manque de respect des programmeurs pour les joueurs Saturniens. Allez ! Au désintégrateur !



50% EDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITÉ EUROPE : PITIE PAS ÇA !

Japon



Zap Snowboarding Trix



Après Cool Boarder sur PlayStation, c'est au tour de la Saturn d'avoir sa simulation de snowboard, sport décidément très (trop?) à la mode. Classiquement, différents modes de jeu s'offrent à vous (Race, Practice, Free) et vous pourrez choisir parmi trois styles de planche afin de dévaler comme un ouf les 3 misérables pistes proposées sur des airs de hardcore. Hélas, la réalisation ne suit pas : l'impression de vitesse et les sensations de glisse sont plutôt mal rendues, ce qui est un comble pour un sport de... glisse ! Les décors souffrent d'une pixellisation abusive, entraînant une confusion graphique insupportable qui rend la progression de votre escarg... heu... surfeur et la jouabilité bien hasardeuses. Seul point positif, les mouvements de votre personnage (malgré certains enchevêtrements de polygones) sont souples : Mute, Tail Grub et autres figures sont assez bien rendues. Avouez que c'est un peu mince, la Saturn mérite mieux !



70% EDITEUR : PONY CANYON
DISPONIBILITÉ EUROPE : NON COMMUNIQUÉE

Doraemon



Doraemon, numéro un dans le cœur des tout-petits japonais depuis trente ans, nous revient dans un jeu complètement pompé sur Mario 64. Les arbres sont les mêmes, ainsi que les textures et la plupart des routines. Vous incarnez le chat bleu ou ses amis dans des univers vides et plats. Peu de détails, des épreuves simplistes et une réalisation banale achèveront le pauvre joueur qui ne s'attendait pas à un jeu pour les tout-petits.



68% EDITEUR : EPOCH
DISPONIBILITÉ EUROPE : QU'EST-CE QUE TU ME RACONTE LÀ?

Victory Goal 97



Tiens ! Les Japonais se mettent à imiter Electronic Arts. Victory Goal n'échappe pas à la règle de la réactualisation. Cette version 97 n'apporte pas vraiment d'innovation si ce n'est une remise à jour des équipes des ligues japonaises et un système de "une-deux" optimisé. D'un point de vue purement technique, les graphismes ont un peu perdu en finesse et les phases d'animation des joueurs sont plus détaillées. On peut tout de même regretter que les quelques défauts de la précédente version n'aient pas été corrigés, à savoir le manque de pêche de l'animation et les temps de latence lors du déclenchement des actions. Mais rassurez-vous, la jouabilité légendaire de ce jeu de foot ne s'en trouve pas altérée. Bref, VGoal 97 n'a strictement aucun intérêt pour ceux qui possèdent déjà la version 96.

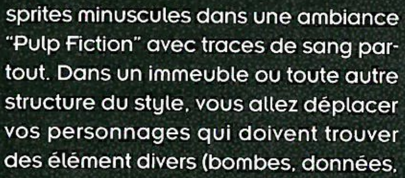


50% Pour ceux qui possèdent la version 96
85% Pour les autres (possédé-le?)
EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ EUROPE : COURANT 97

Elevator Action Returns



Le principe du jeu est le suivant : un ou deux joueurs incarnent Jad, Ildie ou Curt, et cartonnent un max de sprites minuscules dans une ambiance "Pulp Fiction" avec traces de sang partout. Dans un immeuble ou toute autre structure du style, vous allez déplacer vos personnages qui doivent trouver des élément divers (bombes, données, etc.) cachés dans les portes. Pour vous déplacer, vous devrez utiliser des ascenseurs, d'où le titre. Un jeu assez vieux qui ne fait absolument pas 32 bits, mais qui est tout simplement très marrant.









80% EDITEUR : VING
DISPONIBILITÉ EUROPE : DAHAHAHAHA !



Zapping Japon

Final Fantasy 4



Pour ceux qui se demandent comment j'ai pu noter ce jeu, je répondrai ceci : j'ai mis deux notes à Final Fantasy 4, une note d'intérêt (95 %) et une note de technique (35 %), puis j'ai fait une moyenne. Car il ne faut pas vous leurrer : le jeu est tel qu'il était sur la Super Nintendo en 1992, donc plus très frais, même si c'est l'un des meilleurs volets de la série. Pourtant, alors que FF VII est aujourd'hui dispo, dur de se consacrer à ce RPG... entièrement en japonais lui aussi. Pour les fans absolus et les collectionneurs. Notons pour ces derniers que le boss de la fin a été changé.

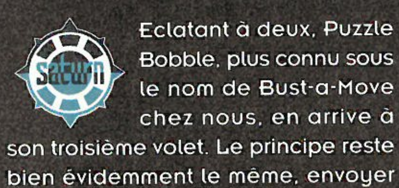


65% EDITEUR : SQUARESOFT
DISPONIBILITÉ EUROPE : PERDU !

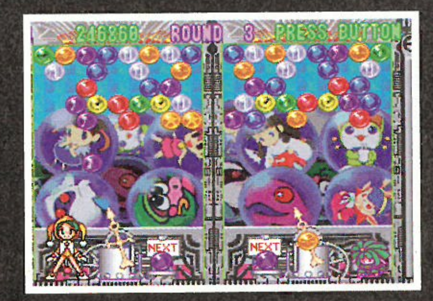
Puzzle Bobble 3







Eclatant à deux, Puzzle Bobble, plus connu sous le nom de Bust-a-Move chez nous, en arrive à son troisième volet. Le principe reste bien évidemment le même, envoyer des bulles de couleurs à l'écran pour le nettoyer, en associant les couleurs et en essayant de faire tomber les bulles par grappes entières. Une affaire de visée, de réflexes et de réflexion. Ce nouveau chapitre propose plusieurs personnages jouables, et un mode History contenant quantité de tableaux sélectionnables, de difficultés diverses. L'idéal restant bien entendu le jeu à deux. A part ça, rien de révolutionnaire.

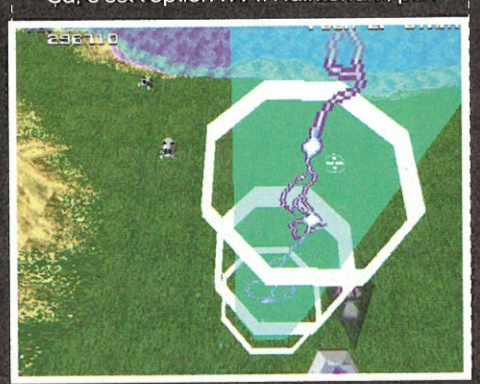


85% 65% EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ EUROPE : UN JOUR PEUT-ÊTRE

Xevious 3D+G



"Un shoot'em up en 3D super beau il y a quelques années en arcade. Cool. Il arrive tel quel sur la PlayStation, identique à sa version originale." Ça, c'est l'option 1994. Maintenant, passons à l'option 1997. "Pas mal, le shoot, mais laid, vide et qui rame, c'est pas terrible. D'autant plus que RayStorm, sorti il y a deux mois, l'explose totalement, sur tous les plans (graphismes, son, etc.). On évitera avec soin ce jeu qui a trop vieilli face à son concurrent direct. C'est un assez mauvais shoot." Faut vivre avec son temps.





60% EDITEUR : NAMCO
DISPONIBILITÉ EUROPE : ON N'ESPERE PAS !

Paneltia Story



Le petit Klen est un garçon projeté dans un monde qu'il doit créer. Pour construire votre monde, vous avez un quota d'écrans à placer sur une grille. Cela donne une carte dans laquelle vous allez vous promener et affronter des monstres qui vous fileront points d'expérience et nouveaux écrans pour agrandir votre monde. Le jeu aurait pu être intéressant, mais il présente un background ridiculement niais qui n'accrochera pas les vrais amateurs du genre.





65% EDITEUR : SHOEISHA
DISPONIBILITÉ EUROPE : DAHAHAHAHA!

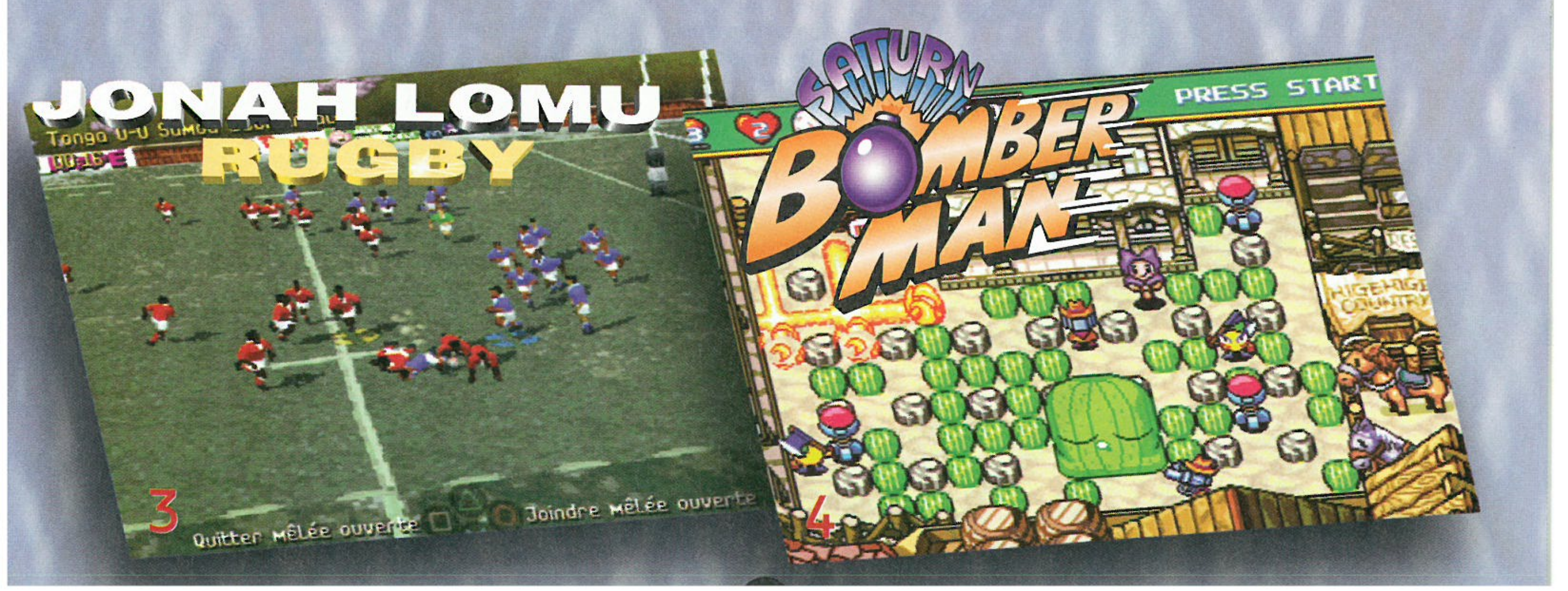


TESTS

TOUS LES JEUX FRANÇAIS TESTÉS SANS CONCESSION !

Quel plaisir d'avoir enfin un jeu de rôle entièrement en français ! Avec Vandal Hearts, Konami va sans aucun doute combler les plus exigeants d'entre vous...
Ce mois-ci, presque tous les genres sont représentés. Côté baston, on trouve le sublime Soul Blade de Namco et nous consacrons 6 pages à la "french version". Dans le genre course autos, Need For Speed 2 a enfin daigné montrer le bout de ses jantes. Bomberman, quant à lui, vient poser ses milliards de bombes sur Saturn, et Fifa 64, pour le sport, est encore un jeu officiel N64 à être passé au crible. Franchement, que demander de plus?!

LA RÉDACTION QUI CHERCHE LE JEU DE FOOT DANS FIFA 64...



PLAYSTATION

EDITEUR : NAMCO
GENRE : BASTON GRATUITE
NOMBRE DE JOUEURS : 2
SPECIAL : MEMORY CARD
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
CONTINUE : INFINIS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : ARCADE

Tiens, tiens, voilà enfin la version européenne de Soul Edge, c'est-à-dire Soul Blade, qui débarque dans nos salons. Après le très précieux Tekken 2, Namco continue de faire très très fort en nous proposant un nouveau jeu de baston dont la réalisation technique surpasse aisément les précédents du genre sur la bécane de Sony. Pour la petite histoire, sachez que ce jeu est tiré d'une version arcade sortie il y a maintenant presque plus d'un an dans les salles. Fidèle à sa politique de conversion sur console de ses hits d'arcade, Namco nous pond une mouture du jeu qui est loin d'être de la daube ! Lorsqu'on allume la console, on ne peut s'empêcher de crier "Oh, la vache !" en zyeutant la démo d'intro du jeu qui a été rajoutée dans cette version de salon et qui est absente de l'arcade. C'est fin, c'est fluide et ça bouge plutôt bien : si je peux me permettre, ça tue la gueule ! Et le jeu tient ses promesses...

Une histoire de bourgeois

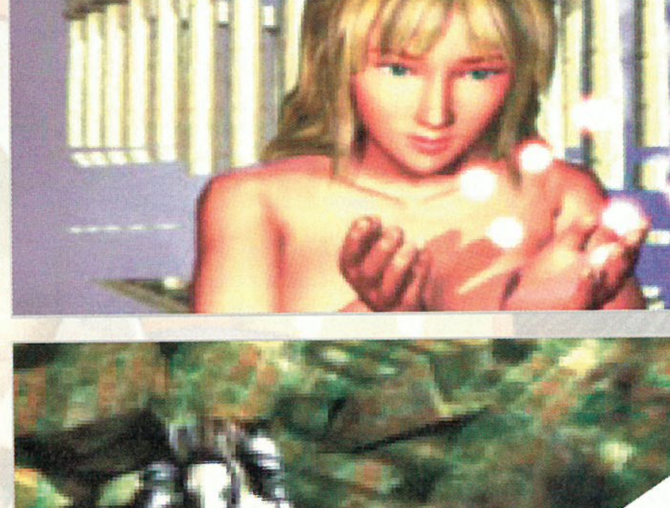
Soul Blade, c'est avant tout l'histoire d'une bande de dix bourgeois qui ne savent pas quoi faire de toute leur thune. Histoire de rester entres gens nobles, ils tuent (c'est le cas de le dire) leur temps à voyager sur la planète Terre pour se friter entre eux. Ah oui, j'oubliais : ils adorent aussi surfer sur le net lorsqu'ils ont du temps libre, mais cela devient rare actuellement.



Donc, nos bourgeois vont se retrouver dans divers lieux pittoresques afin de prouver qu'il existe toujours plus bourgeois que soi. Ils auront sur eux du matos de choix en matière d'armes blanches, bourgeoisie oblige : cela va du Nunchaku en marbre dotées de pointes à l'épée furieusement design. Vous l'aurez aisément compris, l'histoire de Soul Blade n'est pas un bijou d'originalité. C'est plutôt basique et, entre nous, on se fiche pas mal de la qualité du scénario dans ce type de jeu ! Par contre, le soft en lui-même est une petite merveille technique : il utilise en effet toute une flopée de prouesses en matière de programmation, tels l'anti-alliasing qui évite que la modélisation des combattants ne soit trop en "dents de scie", le lightening qui procure d'excellents effets de lumières et en plus, une gestion du décor en "4D temps prémonitoire" ! Mais là, je m'emballe...

Ze démo qui tue !

C'est super beau et c'est de Namco, jugez-en vous même !





superstar joypad

SOUL



Ne cherchez pas plus loin : Soul Blade est LE jeu de baston

Les décors aussi sont modélisés en 3D, contrairement à Tekken.

Taki se la donne grave !

Li Long, toujours très courtois avec les filles…

Ça chauffe dans le monde de l'anti-matière !



La vision de la culotte de Sophitia lui dévisse la tête...

Ce jeu est aidé par la Force !

La force du soft réside non seulement dans une réalisation excellente, mais aussi dans un choix très fourni d'options tout azimuts. Ainsi vous pourrez goûter aux joies du Team Battle, dont le principe se rapproche d'un KOF 96, à la différence qu'ici vous aurez la possibilité de constituer une équipe de combat variant de deux à cinq personnages. Le combattant vainqueur restant en place évidemment. Les joueurs recherchant un challenge plus relevé pourront se frotter au très redoutable Survival Mode dont le principe est d'étaler un maximum d'adversaires avec une seule et même barre d'énergie. Pour les fous du chrono, le Time Attack mode vous permettra de sauvegarder les K.O. les plus rapides du jeu, le temps à battre étant le temps de référence de Jean Claude Van Damme (avec qui je refuse toute alliance). Pour revenir aux options, sachez que vous pourrez apprendre les coups des combattants et vous parfaire dans l'art de la découpe en usant du très utile mode Practice. Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais on retrouve dans Soul Blade toutes les options qui faisaient de Tekken 2 un jeu de baston très complet avec toutefois ici une petite nouveauté intéressante. Très futés, les programmeurs de Namco ont inclus judicieusement dans Soul Blade un mode inédit qui vous permettra de gagner de nouvelles armes au travers d'une quête parsemée d'embrouilles. C'est l'Edge Master mode, une croisade de longue haleine qui vous monopolisera toutes vos soirées de repos. Autant vous le dire tout de suite, vous allez vraiment peiner pour vous procurer les 70 armes du jeu ! Ha ha ha !

La perfection industrielle au service de votre console

Les combattants sont animés de façon très fluide (et réaliste grâce au procédé de Motion Capture qui permet de recréer de véritables mouvements humains sur ordinateur). Le résultat est alors plus que saisissant : les combattants croisent le fer, se déplacent avec aisance dans toute l'aire de jeu, se donnent des claques en temps réel... De plus, le système de jeu est un mélange entre la maniabilité d'un Virtua Fighter (la parade s'effectue avec un bouton) et celle d'un Tekken (le système de projection à deux boutons), ce qui rend le jeu très abordable pour un joueur moyen. Soul Blade fait donc partie de ces jeux parfaits et sans reproches qui ne sont pas légion sur nos bécanes. Je ne peux pas être plus clair que le père Fourras en vous disant qu'une PlayStation sans Soul Blade c'est un peu comme un immeuble sans vigiles... A posséder sous peine d'être amputé.

Le mode Edge Master vous propose une croisade de longue haleine

Des tonnes d'options !





ARCADE

C'est le mode le plus classique avec des combats en plusieurs rounds. Si vous avez gagné des armes dans le mode Edge Master, vous pourrez les utiliser dans le mode Arcade.

TEAM BATTLE

Jouer à King of Fighters sur un autre jeu de baston, c'est plutôt bizarre mais c'est désormais possible grâce à ce mode de jeu. Créez une équipe variant de deux à cinq combattants et que le meilleur reste sur table ! Surtout, soyez très tactique au niveau des ordres de passage des guerriers, car dans ce mode de jeu, ce critère est vital !




Le nombre de personnages sous votre barre d'énergie représente le nombre de combattants qu'il vous reste.



Un récapitulatif de vos victoires s'affichera en cas de défaite.

SURVIVAL

Si vous adorez les défis bien virils, goûtez à ce mode de jeu en essayant de faire la peau à un maximum de lascars fortement "musculeux" et ce, avec une seule et modeste barre d'énergie. Vous verrez, cela entraînera une véritable course à la surpuissance entre vous et vos amis !



Comme dans le Survival mode, vous aurez droit à un récapitulatif de vos exploits.

TIME ATTACK

Derrière ce nom barbare se cache un challenge basé uniquement sur le chrono : découper les lascars de plus en plus rapidement sera désormais votre fer de lance. Pour les speedés du paddle.



PRACTICE

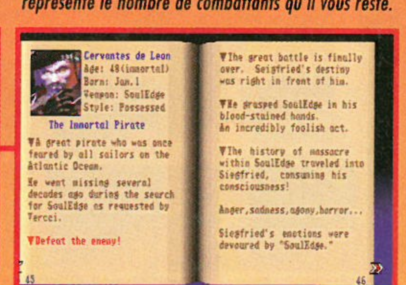
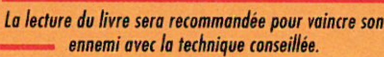
On ne peut pas devenir bon du jour au lendemain à part Jésus Christ qui est une divine exception. Alors quoi de plus instructif et formateur qu'un mode Practice? En plus, les coups des combattants seront disponibles et vos manipulations seront affichées au bas de l'écran. C'est ce qu'on appelle le progrès.



...s pourrez vous déplacer sur la carte afin de rencontrer du beau monde.



Vous gagnerez des armes supplémentaires à chaque victoire.

La lecture du livre sera recommandée pour vaincre son ennemi avec la technique conseillée.

EDGE MASTER

Vous voyagerez dans plusieurs pays afin de récolter de nouvelles armes encore plus puissantes. C'est clair, ce ne sera pas facile du tout car des gens peu recommandables se dresseront sur votre chemin afin de vous damer le pion. La difficulté de ce mode sera de maîtriser une technique précise de combat pour venir à bout de ses ennemis. Par exemple, certains lascars ne subiront des dégâts que par les techniques de projections, d'autres craindront les "Ring Out"... Il faudra à tout prix lire votre livre afin de trouver la bonne technique de combat à employer. L'Edge Master est donc un mode de jeu ultra dirigiste qui vous fera rager par la difficulté de son challenge.

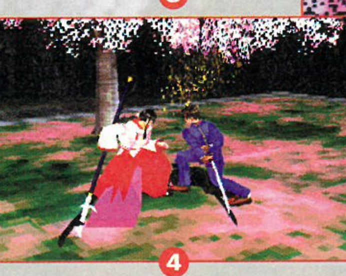
Une fois que vous aurez battu Cervantes, celui-ci se recomposera devant vous pour laisser place à Soul Edge, le squelettor phosphorescent de service ! Oh, la vache !




1


2


3

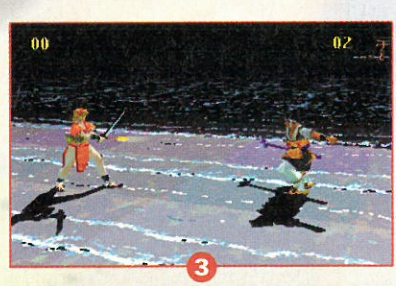

4

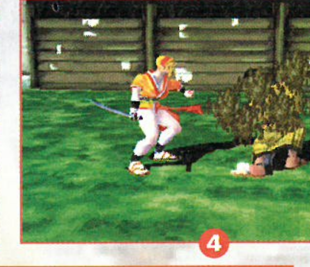

5

Dissection d'un combat type

1. Les deux combattants se font face, en garde…
2. …On se tourne un peu autour, regard de braise, prêt à réagir.
3. L'un s'élance, garde haute, dans une attaque meurtrière…
4. …mais il se fait stopper net par un coup de taille rapide !
5. Bilan : 4 secondes de combat, un coup, hop, terminé !


1


2
3


4

Trois systèmes de jeu différents

Coté tactique, Bushido Blade frappe encore très fort : reprenant le système des coups de Tobal n°1 (coups hauts, moyens, bas), il le perfectionne en ajoutant un système de trois gardes différentes, changeant la panoplie des coups et le niveau de la parade. Ça nous donne un jeu pas évident à maîtriser, et les premiers combats sont expédiés en deux secondes chrono ! Mais après un temps, ça devient carrément épique ! En outre on peut faire tout ça :

1 Courir comme un dératé dans le décor 2 et grimper à un autre niveau. 3 Utiliser des armes secondaires genre shuriken ou dagues de lancer. 4 Jeter de la terre au visage de l'adversaire ! Moyennant une bonne maîtrise du jeu, on arrive à des combos, esquives, et autres techniques calquées sur le kendo tel qu'il est pratiqué dans les dojos, avec des postures et des animations très réussies.

Coups dans la tronche

Bushido Blade propose un mode de jeu inédit dans le genre, qui est en fait une vue subjective : vous combattez et appréciez le duel au travers des yeux de votre personnage. C'est assez difficile à jouer, mais aussi assez impressionnant.







Différentes catégories de combattants

Sur l'écran de sélection des personnages, ceux-ci sont classés du plus rapide au plus fort. Une fois sélectionné, votre personnage doit choisir son arme, en fonction de ses capacités. Inutile de jouer un personnage rapide mais faible avec un marteau de guerre : ses coups seront trop lents, c'est la mort assurée !

Les vraies fins de SoulBlade

Lorsque vous terminez le jeu avec un combattant, vous avez droit à une démo de fin. Et bien sachez que cette démo de fin n'est pas la vraie, et qu'il faudra effectuer des manipulations afin d'obtenir cette dernière. Bien sûr, comme nous ne faisons jamais les choses à moitié, il vous suffira de lire ce qui suit pour pouvoir découvrir les fameuses fins secrètes. C'est plutôt la classe vous ne trouvez pas?



...NG MINA : Faites Bas, Haut plusieurs fois afin d'éviter l'attaque de son père.



...SURUGI : Un samouraï vous provoquera en ...à la fin du jeu, il sera armé d'un fusil. Il suf... alors de faire Droite ou Gauche pour éviter ...coups de feu et d'avancer en faisant Haut. ...ue vous serez assez près de lui, faites Carré ou Triangle pour le frapper.

...D : Faites très rapidement Bas, Haut, Bas, ... Jusqu'à ce que les épées explosent.

SOPHITIA : Maintenez la croix de direction vers la Droite pendant qu'elle baigne pour enlever la brume.



...ANG : Pressez plusieurs fois sur Carré.



CERVANTES : Pressez plusieurs fois sur Triangle.



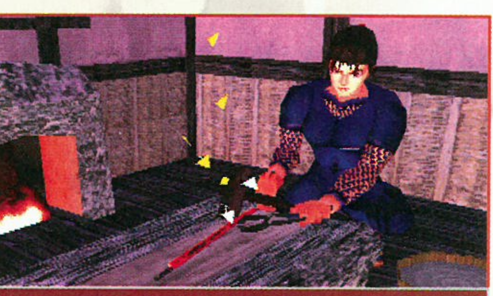
...K : Pressez plusieurs fois sur Triangle.



SIEGFRIED : Pressez plusieurs fois sur Triangle.



LI LONG : Pressez très rapidement et répétitivement sur Carré, Triangle, Carré, Triangle... Jusqu'à ce que Li Long se relève.



TAKI : Maintenez enfoncé le bouton Croix afin que Taki puisse éviter l'attaque sournoise des deux épées.

COMPARATIF • COMPARATIF

Soul Blade Vs Toshinden 3

Pas de surprise, Toshinden est un véritable épouvantail face à Soul Blade ! Et zou ! Soul Blade wins !



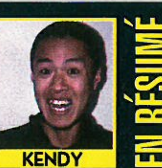
COMPARATIF • COMPARATIF

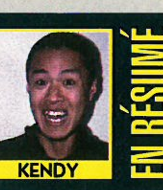


EN RÉSUMÉ

Décidément Namco a de la ressource ! SoulBlade n'est pas seulement un titre-marketing lancé pour faire patienter les joueurs en attendant Tekken 3, mais bel et bien un chef-d'oeuvre ! A tous les niveaux d'ailleurs. Belle intro, belles musiques, excellente maniabilité... Et en plus, y'a de l'originalité, avec le mode "quête" et ses milliards d'armes supplémentaires à récupérer. Un jeu explosif que la galaxie entière attendait depuis des lustres !

Techniquement, Soul Blade est une merveille !





EN RÉSUMÉ

Je rêvais d'un Samouraï Shodown en 3D et Namco l'a fait. SoulBlade est un de ces jeux rares qui allient intérêt, beauté des graphismes et animations époustouflantes. Vous ne risquez pas de vous lasser de SoulBlade vu le nombre impressionnant de modes de jeu, la devise du jeu étant "quand y'en a plus y'en a encore". Plus qu'un simple jeu de baston, SoulBlade pourrait devenir "l'alimentation de base" du possesseur de PlayStation. A se procurer les yeux fermés.




GRAPHISMES 18

Très beau graphiquement, avec des effets de lumières et des tonnes de textures différentes : la classe sur PlayStation.




ANIMATION 18

Les mouvements de caméras sont fluides et les combattants se filent des claques avec aisance.




MANIABILITÉ 17

Les commandes répondent de façon précises et la prise en main est assez rapide. De la maniabilité Namco quoi !




SON/BRUITAGE 18

Lorsque les épées s'entrechoquent ça fait "ping !" comme dans la réalité. Les musiques épiques qui accompagnent l'action sont très entraînantes.



J'AIME

- Des tas d'options.
- Trois combattants féminins.
- L'obtention de nouvelles armes.
- Le système de jeu.
- On peut perdre son arme.
- Des fins interactives.



J'AIME PAS

- Ça rame un tout petit peu avec Voldo ou Cervantes.
- Il faut dix doigts pour y jouer...



PLAYSTATION

EDITEUR : KONAMI
GENRE : TACTICAL-RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : -
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : ILLIMITÉE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE !!!

Sans le savoir, l'éditeur Konami est en train de devenir le spécialiste du RPG en France, puisqu'après Suikoden, Vandal Hearts est son deuxième RPG à sortir sur PlayStation en territoire français. Une bonne chose car les joueurs semblent avoir été entendus. Et cette fois-ci, c'est un T-RPG. Si vous ne comprenez rien à ce qui est écrit ici, pas de panique, rendez-vous directement à la troisième page de ce test intitulée "Comment tuer et avoir de l'or" et revenez. Dans la peau d'Ash Lambert, capitaine de la Garde, vous allez découvrir au fil du scénario que votre royaume est quand même dirigé par des pourris qu'il va falloir déloger de leurs sièges ! Vous aurez sous vos ordres une troupe au départ restreinte, qui s'enrichira de nouveaux partisans au fur et à mesure de l'histoire. Chaque personnage aura sa propre classe (magicien, guerrier, etc.) et pourra en changer une fois les niveaux 10 et 20 atteints.

"Il faut lui hacher la gueule !"

L'avantage de ce jeu, son principal avantage même, c'est de proposer des missions vraiment originales. Contrairement à la plupart des T-RPG où il suffit d'exterminer tous les ennemis de la carte pour finir le niveau, tout se passe ici un peu plus finement. Par exemple, il faudra vous évader d'une tour et éliminer les six chiens gardiens en un temps records pour ne pas être découvert ! Lors d'une autre mission, vous devrez sauver un groupe d'amis coincés de l'autre côté d'une rivière et trouver comment dresser un barrage de fortune, ou au contraire livrer bataille sur un pont qui s'écroule un peu plus à chaque tour de jeu. Côté ambiance, le jeu est assez prenant, avec un scénario sympa, une bonne traduction en français pas trop scolaire ("Merde, nous sommes encerclés !") et une très bonne bande sonore. Pour les graphismes, on peut dire qu'on est loin des petites nanas aux cheveux roses de Shining Force, puisque vos guerriers sont barbus et poilus. Mais finalement, cela ne fait que renforcer l'aspect "Braveheart" du truc, déjà fort acentué par les bruitages crus et les gerbes de sang. Vandal Hearts est un excellent produit, qui ne pourra être critiqué que sur un seul point : sa durée de vie, qui tourne aux alentours de vingt heures.

VANDAL HEARTS

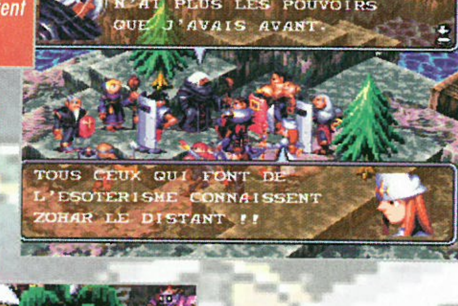
On va peut-être faire pleurer la pauvre Brigitte, mais si vous ne voulez pas être découvert, il va falloir saigner tout ces chiens de garde en moins de six tours de jeu.

Pour l'utilisation optimale des archers, un bon usage de la caméra et des angles de vue offerts est nécessaire.

L'achat des armes est un passage obligé pour qui veut devenir chaque jour plus puissant.



Que coule le sang de ces païens rebelles !



Les batailles sont entrecoupées de scènes (où vous êtes généralement passifs) qui vous racontent le déroulement du scénario.

Lorsque vous prenez position en attendant le tour ennemi, ne leur tournez pas le dos : cela rendrait votre potentiel de défense quasi-inexistant en cas d'attaque.

La console est capable de puissants zooms arrière lors des actions de certains ennemis.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Lorsque la fin d'une bataille est proche et que vous êtes sûr d'avoir gagné, faites lancer des sorts de soin à vos prêtres, même si vos hommes sont en parfaite santé. Les sorts ainsi lancés rapporteront des points d'expérience à vos hommes d'église gratuitement.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Enfin un jeu de rôles tactique en français



La console gère aussi des paramètres de hauteur, comme dans le cas présent.

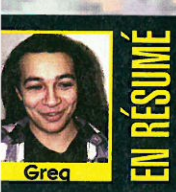
Aux niveaux 10 et 20, vous pourrez aller changer de classe au Dojo, ou bien faire d'autres choses… mais chut, c'est à vous de trouver les niveaux d'entraînement cachés !



Rahan

EN RÉSUMÉ

Plus courants sur Saturn, ce type de RPG fait une entrée fracassante à Sonyland ! Vandal Hearts est bien réalisé, facile d'utilisation, et ses dialogues en français sont un modèle d' "anti-politicaly-correct". Un excellent jeu - malheureusement d'une durée de vie assez limitée -, aux missions variées, et contenant tous les ingrédients tactiques, magiques et militaires classiques !



Greg

EN RÉSUMÉ

Un excellent T-RPG qui emballera les joueurs, et surtout les débutants. Le jeu n'étant pas un modèle de difficulté, il ravira tout le monde malgré sa durée de vie un peu courte… Vandal Hearts est un achat presque indispensable pour qui veut passer de grands moments de stratégie, ou plutôt de tactique !



GRAPHISMES 15

Loins d'être fins, ils sont cependant agréables à regarder. Les décors sont suffisamment variés et recherchés.



ANIMATION 17

Le terrain de jeu est le vôtre : vous pouvez à loisir le zoomer ou le faire tourner pour sélectionner votre point de vue. Une prouesse.



MANIABILITÉ 16

Les menus sont d'une simplicité désarmante pour le pro, et suffisamment clairs pour les novices dans ce style de jeu.



SON/BRUITAGE 17

Des bruitages sauvages, avec grognements, chocs métalliques et autres giclées de sang. La musique, au contraire, se fait douce et mélodieuse.



J'AIME

- Le sang !
- Un scénario assez recherché.
- Un Tactical-RPG en français !



J'AIME PAS

- Quelques fautes d' "oprth-graphe"
- Le jeu est trop court !
- Certaines batailles trop ennuyeuses.



92%



"Comment tuer et avoir de l'or" ou Les manières de jouer à Vandal Hearts.

Pour les gens qui n'auraient jamais joué à ce type de produit, une petite présentation claire et rapide afin de comprendre la finalité de Vandal Hearts. Ici vous est détaillé le déroulement de la première bataille du jeu, photo par photo.

1





Au début de la bataille, vous êtes encerclés par les ennemis. Déplacez vos personnages vers l'arrière où se trouve un seul ennemi. Une fois le premier personnage déplacé vers le bandit du fond, sélectionnez "action" dans le menu.

2





Sélectionnez l'ennemi à frapper et attaquez. Faites de même avec votre second soldat, pour aller combattre le voleur en hauteur.

3



Ce voleur-ci se défend mieux et ne meurt pas su r le coup.

4



Le voleur lance une contre-attaque, comme cela se fait à chaque coup porté.

5









Il faut maintenant déplacer votre archer de manière stratégique, pour tirer parti de sa portée de tir. Placez-le de manière à tirer sur le voleur en hauteur. Il ne reste que 5 points de vie à ce voleur, vous allez le saigner comme un cochon !

6



Une fois que tous vos personnages ont agi, vous devez changer le tour de jeu pour que l'ennemi puisse jouer. Comme prévu, les voleurs vous suivent dans le fond de l'écran.

7





A vous de jouer : plutôt que de foncer dans l'adversaire, organisez-vous un point de défense avec l'archer à l'arrière. Quand les voleurs entrent en zone d'attaque, vous pouvez changer l'angle de la caméra pour une meilleure vision des choses.

8





Comme ils se sont avancés pour vous attaquer, vous pouvez - maintenant que c'est à vous de jouer - les tuer avant qu'ils ne répliquent. Commencez par les attaquer dans le dos, c'est plus efficace. Puis, avec votre archer, vous commencerez à attaquer le chef des voleurs. Avant l'assaut final, n'hésitez pas à reprendre des forces grâce aux herbes curatives que vous portez sur vous.

9

Observez les forces de l'adversaire : il ne reste que peu de vie au chef des voleurs ! Entourez-le pour être en "support" et ainsi augmenter vos chances de le tuer.



10

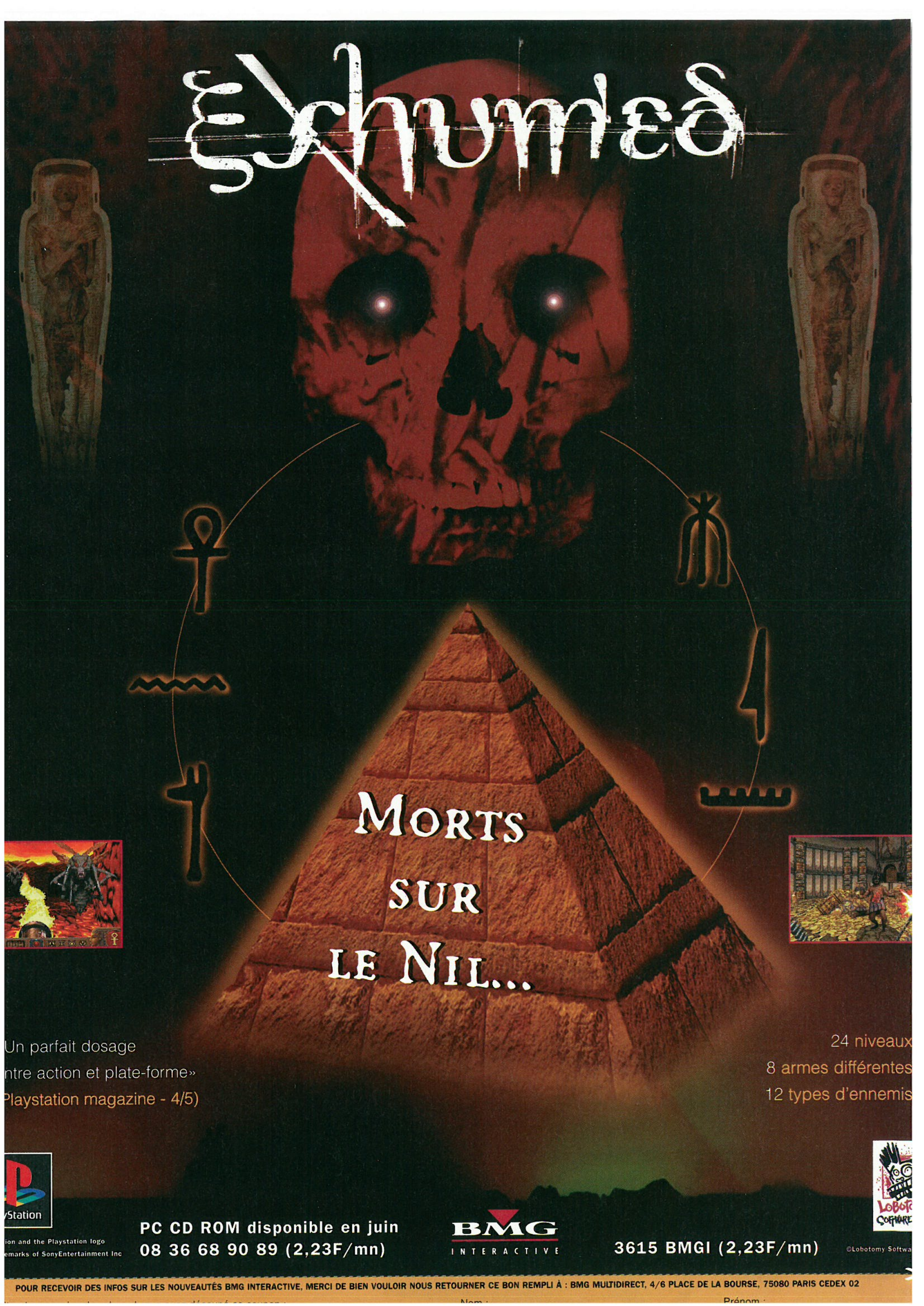
Le chef des voleurs est mort, vous avez gagné la bataille !



11

Bien sûr, ici il suffisait de tuer le chef pour remporter la victoire, mais d'autres fois, il faudra les exterminer tous pour gagner.





Exhumed
Morts sur le Nil...
Un parfait dosage
ntre action et plate-forme»
Playstation magazine - 4/5)
24 niveaux
8 armes différentes
12 types d'ennemis
yStation
ion and the Playstation logo
emarks of SonyEntertainment Inc
PC CD ROM disponible en juin
08 36 68 90 89 (2,23F/mn)
BMG
INTERACTIVE
3615 BMGI (2,23F/mn)
©Lobotomy Softwa
POUR RECEVOIR DES INFOS SUR LES NOUVEAUTÉS BMG INTERACTIVE, MERCI DE BIEN VOULOIR NOUS RETOURNER CE BON REMPLI À : BMG MULTIDIRECT, 4/6 PLACE DE LA BOURSE, 75080 PARIS CEDEX 02

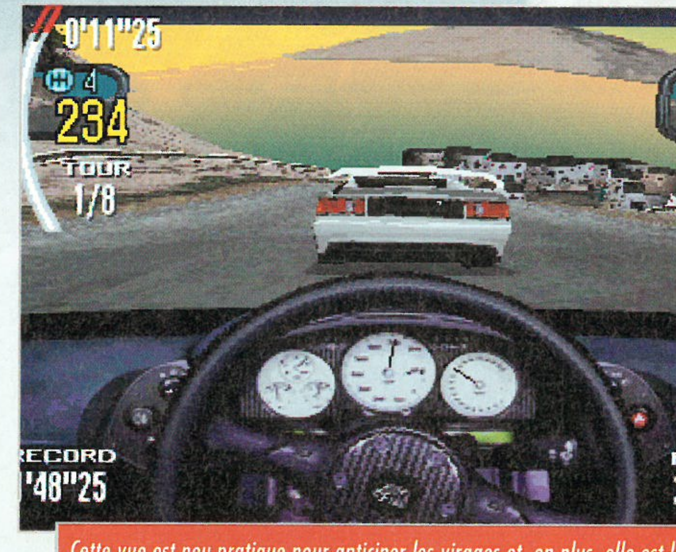
PLAYSTATION
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
NOMBRE DE JOUEURS : 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE CIRCUITS : 7
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PC CD ROM

NEED FOR SPEED II

Polémique, controverse, voilà des mots qui reviennent souvent lorsque l'on évoque The Need For Speed. Malgré son succès, il a toujours été considéré comme un jeu "entre deux eaux". Hésitant entre la course pure et la simulation de conduite, il n'avait pas su conquérir un public toujours plus avide de sensations de vitesse. Un problème de positionnement, quoi... Pour cette suite, E.A. a complètement relooké son poulain : l'environnement graphique a été entièrement modélisé en 3D, ce qui permet d'avoir un angle de vue de la course à 360°, d'une part, et une plus grande liberté de conduite, d'autre part. Votre bolide pourra désormais "couper à travers champs" (dans les limites du raisonnable) sans se heurter à un mur invisible. Laissez libre cours à vos instincts de chauffard ! Jouez aux tracteurs ! Cependant, vous devrez éviter de jouer à Mad Max sur certains circuits, faute de quoi ce n'est pas le gravier qui vous cueillera à la sortie du virage, mais plutôt le ravin !

Un excellent compromis entre simulation et arcade

Un effort a également été fourni pour la topographie des tracés. Ces derniers sont plus longs, plus sinueux et offrent des embranchements. Les courses peuvent par conséquent être abordées de plusieurs façons, fini la lassitude et la linéarité ! Un soin tout particulier a également été apporté à la variété : sur un même circuit, les paysages et le revêtement changent assez souvent, modifiant l'adhérence de votre véhicule... A vous d'adapter votre conduite. Mais, je sens que l'impatience vous ronge, une question brûle vos lèvres : "Dis, tonton Willow, et la vitesse d'animation?" Si l'on retrouve toujours ce côté simulation qui est l'essence même du jeu, le gameplay quant à lui a effectué un" trois-six" radical : le feeling arcade et les sensations de vitesse ne font pas défaut. Hélas, cette prouesse s'est faite un peu au détriment des graphismes qui, par endroits, sont à la limite du scandaleux (l'anneau Norvégien est hideux). A vous de voir si l'intérêt d'un jeu réside dans son aspect visuel. Pour ma part, le choix est vite fait.



Cette vue est peu pratique pour anticiper les virages et, en plus, elle est lai



Les effets de fumée vous donneront envie d'utiliser le frein à main.



Le mode deux joueurs rame un peu, mais ça reste fun.

Contrairement aux apparences, vous n'êtes pas au pays des kangourous, mais en Grèce !

Raaah ! Je hais les 2CV !!

Yeah, Là, j'me la joue tondeuse à gazon ! Ça tape !

es bolides e rêve enfin ans votre salon

Notez la variété et le soin apporté aux véhicules figurants.

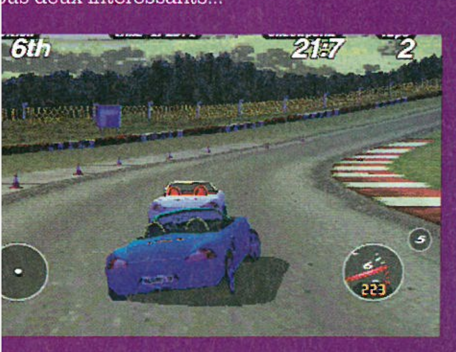
Ici, vous êtes en Australie, les caisses roulent à gauche ! Ça surprend...

La vue subjective est jouable et offre d'excellentes sensations de vitesse.

COMPARATIF • COMPARATIF

ND 4 SPD 2 VS Porsche Challenge.

raphiquement, Porsche Challenge enfonce le malheureux ND 4 SPD 2. Ses sensations de conduite ont également beaucoup plus réalistes et son mode joueurs est nettement plus convaincant. Cependant, Need For Speed 2 dispose d'un nombre plus mposant de circuits (7 contre 4) et de véhicules (8 fficiels contre... heu, 1). L'animation plus dynaique, la présence d'accidents, de sauts spectacuires et de concurrents plus nombreux peut égalenent jouer en sa faveur. Au final, ND 4 SPD 2 est un xcellent compromis simu/arcade. Ces softs sont ous deux intéressants...

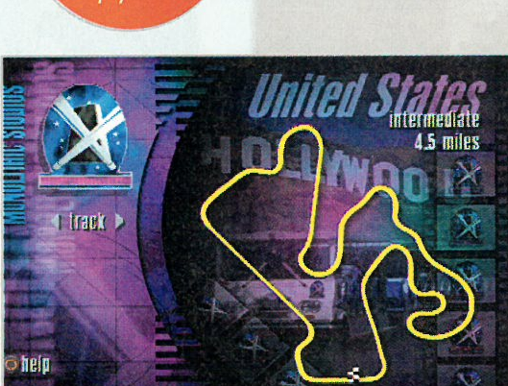


COMPARATIF • COMPARATIF









Prenez le temps de modifier vos appuis aérodynamiques, c'est payant.

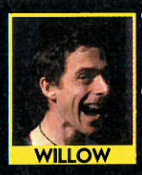


Le jeu comporte 1 circuit et 1 véhicule cachés.





Un circuit très technique. Les programmeurs ont dû trouver leur inspiration dans une assiette de spaghetti !



WILLOW

EN RÉSUMÉ

ND 4 SPD 2 est unique en son genre. Piloter ces bolides de luxe est un véritable plaisir. La vitesse d'animation est époustouflante, les courses sont intenses et le nombre de circuits ainsi que les différents modes de jeu assurent à ce soft une durée de vie conséquente. Oubliez ses faiblesses graphiques ! Une fois le bolide lancé, c'est du bon.



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Attendu comme le messie par tous les apôtres des jeux automobiles, Need For Speed 2 pèche malheureusement par une finition un peu décevante. Si l'animation est demeurée identique à la version précédente, le jeu est graphiquement nettement moins beau, et la maniabilité a beaucoup perdu en réalisme. Les véhicules accrochent en effet moins la route : bizarre pour des super bolides ! Pourtant, on s'amuse toujours autant, seul comme à deux... Et c'est là l'essentiel !

GRAPHISMES



Le souci du détail et de la variété se fait au détriment de la résolution. Une petite déception.

ANIMATION



Le clipping est habilement géré, les sensations de vitesse sont au rendez-vous et les phases d'animation des divers véhicules sont admirablement décomposées.

MANIABILITÉ



Le mode Simulation est très agréable, l'utilisation du frein à main a été optimisée.

SON/BRUITAGE



Les musiques sont franchement moins hard et c'est bien dommage, l'ambiance sonore perd un peu en dynamisme.



J'AIME

- Les circuits techniques et fun.
- Les accidents spectaculaires.
- Les sensations de vitesse.
- La possibilité de régler sa caisse.
- Les vidéos enfin en français. Glop !



J'AIME PAS

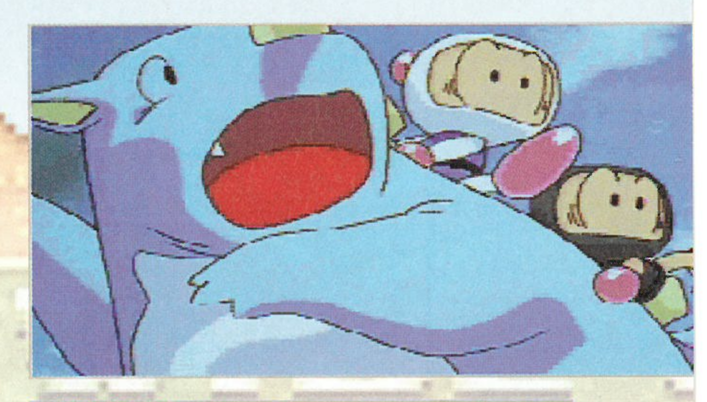
- C'est pas très beau.
- Un mode 2 joueurs un peu saccadé.
- Un circuit norvégien totalement inintéressant.
- Je n'aurai jamais de Mc Laren... Pas glop !







SATURN
EDITEUR : HUDSON
GENRE : ACTION-RÉFLEXION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 10
SPECIAL : NÉCESSITE UN SEXTUPLEUR (VOIRE DEUX !)
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : NEC, SUPER NINTENDO, PC...



Saturn Bomberman

Un principe de jeu devenu légendaire

C'est la bouche encore pâteuse et les membres engourdis que se lève vers 14 heures un joueur de Bomberman. Pourquoi? Tout simplement parce qu'une fois de plus, il a fait l'erreur d'avoir réuni dans la même pièce des amis, une Saturn et quelques manettes auprès desquelles trônaient le jeu maudit. Pourquoi maudit? Eh bien comment dire... Bomberman est ce que l'on appelle un jeu moyen. Aux commandes d'un petit personnage qui pose des bombes, le joueur doit traverser une tonne de niveaux où il faut faire sauter blocs de pierre et ennemis pour se frayer un chemin, trouver quelques armes et la sortie ! C'est le côté "moyen" du jeu. Mais d'un autre côté, il existe le mode Tournament, un mode de jeu qui se compose d'un ring fermé où sont enfermés de 5 a 10 joueurs, qui devront allégrement faire sauter la tête de l'adversaire, car pour gagner, il faudra être le seul survivant !

Il est déjà neuf heures !

Et le problème de ce mode Tournament, c'est qu'il est très amusant. Sitôt l'un des joueurs sacré vainqueur, on relance une autre partie. Parce qu'il FAUT jouer à Bomberman : c'est quelque chose de beaucoup plus fort que l'instinct. Pourtant, on ne peut pas dire que le jeu soit super-beau. On ne voit même carrément pas de différences avec une version Nec ou Super Nintendo, ce qui est fort dommage. Seule l'option 10 joueurs simultanés, qui se déroule dans un mode "haute résolution", permet de deviner que l'on est sur une 32 bits. Et puis, jouer tout seul, ça va un moment, mais cela devient très vite lassant. Heureusement, les décors et surtout les musiques sont vraiment bourrés de gags, très sympas et originaux, ce qui rend ce mode un poil plus attractif. Mieux encore : ces éléments associés au principe de réflexion du jeu, ainsi que la naïveté des graphismes peut en faire un bon choix pour les enfants... ou les filles. Un achat indispensable pour qui possède plus de deux potes.



Si vous tombez sur un œuf, ne le faites pas sauter, il contient un bébé-dinosaure qui vous protégera...



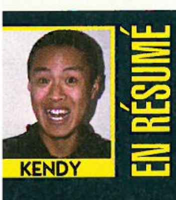
Si vos joutes durent trop longtemps, des poids d'une tonne tomberont du plafond pour rétrécir l'aire de combat.



Bomberman visitera aussi le Far-West, dont la musique est à pleurer de bonheur.



our obtenir deux ersonnages supplémentaires en mode Tournoi, maintenez appuyées les ouches L et R de la manette 1, de l'allumage de la console usqu'à l'arrivée sur l'écran présenté ici.



EN RÉSUMÉ

Le dément Bomberman débarque enfin sur notre Saturn, et quelle version ! Si on pouvait reprocher à la version Nec de ne proposer qu'un nombre assez limité d'items, dans cette nouvelle mouture c'est le cas inverse. Il est désormais encore plus marrant de se latter à coups le bombes et de pouvoir se les retourner dans la tronche avec les options adéquates. A posséder pour égayer les soirées moroses.

Dans certains niveaux, vous pourrez agir directement sur certains éléments du décor.



Un 16/9e ?

Si vous avez une petite télé, même pas la peine d'essayer ! Le mode de jeu réservé aux nantis propose en effet de jouer à dix sur un même écran. Mais pour que cela reste jouable, il faut aussi multiplier la taille de l'espace de jeu pour parvenir à quelque chose de praticable, sinon vos personnages seront minuscules. Un mode de jeu pour gros poste de TV, voire même pour 16/9e.







Que dire de Bomberman? Insupportable seul, il devient l'un des meilleurs produits de substitution à toute drogue dure existant au monde une fois le mode Tournament activé. Et même s'il peut sembler impossible de rassembler dix personnes et dix manettes autour d'une même télé, cela vaut le coup d'essayer car le capital fun dont dispose le jeu dans ces moments-là vous fera vivre quelque chose de grand.





GRAPHISMES

Plus ou moins colorés, ils ne brillent cependant pas par leur grande qualité. Ce n'est vraiment pas du niveau de la console.





ANIMATION

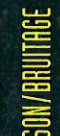
Là encore, pas de différentiels de la mort, de milliards de polygones ou même de sprites avec milliards d'étapes d'animation.





MANIABILITÉ

Rien à reprocher, mais il faut dire que vos possibilités d'action sont tellement limitées que cela n'a finalement rien d'extraordinaire.





SON/BRUITAGE

Des musiques originales et réussies qui en plus se permettent de parodier (avec parfois beaucoup de réussite) les classiques. Les bruitages sont très mignons avec des tas de couinements.



J'AIME

- Le jeu à dix.
- Un principe universel.
- Des niveaux nombreux.



- Les graphismes indignes d'une 32 bits.
- Certains boss crispants.
- Peu de nouveautés.





PLAYSTATION

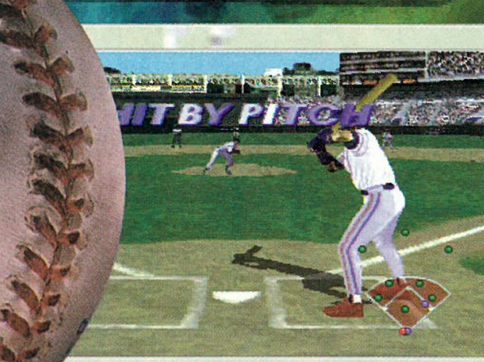
EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : BASE-BALL
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

SPECIAL: VOIX DE JON MILLER
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE D'ÉQUIPES: TOUTES
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE

Eclaircissons d'entrée un petit détail : le base-ball étant un sport fort apprécié de l'autre côté de l'Atlantique, un jeu comme celui-ci y trouvera un public en liesse. Chez nous, il ne concernera déjà que peu de joueurs. Mais bref, c'est tout de même une bonne surprise, tant il est rare de pouvoir jouer de la batte sur PlayStation. Or donc, All Star Baseball est une simulation : statistiques à gogo, matchs sérieux et jouabilité ont été privilégiés. On est bien loin d'un Baseball Stars 2 Neo Geo, et encore plus de Baseball 2020 sur cette même machine. Dans ce titre sponsorisé par la Major League Baseball américaine, les spécialistes auront la joie de retrouver leurs joueurs favoris, pour des matchs paramétrables à souhait : lors de play-offs, matchs amicaux ou de championnats, toutes les options disponibles dans les jeux de sports sont présentes. Le soft est plutôt complet, et il est même possible de choisir parmi tous les stades du territoire américain ! Là où le bât blesse, c'est au niveau de la réalisation, qui aurait pu être bien meilleure, même si des efforts ont été fournis, grâce à la digitalisation des sprites et au "motion capturage" de Frank Thomas himself. Finalement, All Star Baseball '97 est à réserver aux réels fans de ce sport.

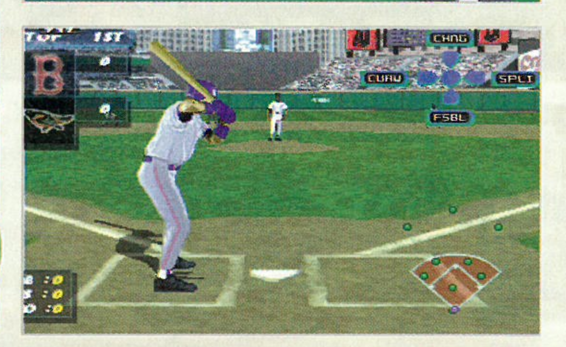


Les statistiques complètes des joueurs, telles qu'on les trouve sur les cartes de base-ball, sont consultables.



Tous les stades des USA sont mis à votre disposition !

Et zou, un "home run" de 327 pieds !





GRAPHISMES 13
Les joueurs sont digitalisés, mais les graphismes assez banals.



ANIMATION 12
Tout juste suffisant, rien d'extraordinaire.



MANIABILITÉ 17
La prise en main est simple, côté batte comme côté pitch.



SON/BRUITAGE 15
Idem que pour l'animation !



J'AIME
- C'est un jeu de base-ball !
- Tous les joueurs, les stades et les stats américains.



J'AIME PAS
- Des attentes injustifiées interrompant l'action.
- Une réalisation somme toute moyenne.
- Quelques strikes discutables.
- Impossible de taper un arbitre avec sa batte...

EN RÉSUMÉ — RAHAN

All Star Baseball '97 reste un jeu destiné aux fêlés de base-ball, à ceux qui suivent avec ferveur l'actualité sportive du continent yankee. Seuls les fans trouveront leur compte, le jeu est globalement trop moyen techniquement pour attirer l'œil des étrangers au genre, et trop orienté simulation pour plaire aux dilettantes. Un bon morceau pour spécialistes.



79%



3617 GAME OVER
Connectes toi et reçois les nouveautés !
UVEAUTE
COOL BOARDERS
UVEAUTE
DIE HARD TRILOGY
UVEAUTE
PORSCHE
Porsche Challenge
1 Connectes toi sur 3617 GAME OVER.
2 Laisses tes coordonnées.
3 Choisis ton jeu.
4 Nous te l'envoyons chez toi.
5 Tu ne paies que la communication
50 titres dispos en 48 h :
Jet rider
Cool boarders
2Xtreme
Porsche challenge
Formula 1
Time commando
Tomb Raider
Dark forces
Pandemonium
Die hard
Total NBA 97
Legacy of kain
Destruction derby 2
Etc...
PlayStation
ous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit
ommandé (5.57 F/mn).
onformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de
ctification aux données personnelles vous concernant.
aystation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc.

SATURN
EDITEUR : SEGA
GENRE : AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPECIAL : 2 CD
NIVEAUX DE DIFFICULTE : -
NOMBRE DE MISSIONS : UN TAS
CONTINUE : ILLIMITÉE
DIFFICULTÉ : ASSEZ ÉLEVÉE

Torico

Partez décrocher la Lune !

De son vrai nom : "L'histoire du brouillard des fleurs de la Lune", Torico est la réponse à tous ceux qui proclamaient haut et fort que la Saturn ne savait plus faire rêver ses joueurs ! Plongé dans une histoire tortueuse où amnésie et chantage font bon ménage, Fred (notre héros) va devoir retrouver le chemin de la Lune. Au premier abord cela paraît tout bête, mais la vérité est ailleurs comme qui dirait. Effectivement, Fred porte sur le front la marque de la Cité des Lunes, lieu où le vieillissement et la mort sont aussi anodins que Baffie à NPA, et ce n'est pas peu dire. Vous comprendrez donc aisément que le secret de Fred intéresse du monde et en particulier le machiavélique prince de la Ville sous la Brume, Gordon, prêt à tout pour le lui arracher. Mais là où le scénario s'avère vraiment bien ficelé c'est que, pas de chance, Fred est devenu amnésique comme tous ceux qui ont ficelé un petit passage dans la mystérieuse cité ! Alors du nerf, car il va falloir la retrouver cette mémoire, et vite !

L'aventurier de la mémoire perdue

Une chose est claire : l'aventure, qui tient sur deux CD, va être de longue haleine. Le soft propose des graphismes magnifiques et des cinématiques aussi nombreuses que transcendantes (effets spéciaux du plus bel effet, expressions des visages bien rendues), mais dans ce monde où tout est relatif, il fallait s'attendre à un petit hic ! Effectivement, après quelques heures de jeu, on s'aperçoit que tout est bien trop sombre, parfois même on ne voit que pouic ! Autre aspect désagréable : les déplacements sont tous précalculés et vous n'intervenez que pour indiquer quelle direction emprunter, ce qui devient vite lassant. Torico est malgré tout assez aguichant et intéressant, surtout en ces temps de disette sur Saturn. Son scénario évolutif, la complexité de la quête, mais aussi la présence de plusieurs fins possibles viennent rehausser l'intérêt.

Voici Louise, la fille de Gray, qui est lui l'époux de Maïté, qui… tout ça pour vous dire que c'est complexe, mais aussi indispensable !



Voici Gordon et son épouse Zaboo (aucun rapport avec l'actrice, enfin j'espère). Ces deux-là vont vous u[...] ser comme un pion sur un échiquier.

Des cinématiques d'une surprenante féerie

Grâce à cette magnifique fleur, vous pourrez rencontrer l'habitant de la cabane de la forêt. Et dire que vous l'avez eue gratis.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Pour ceux qui ne maîtrise pas la langue de Shakespeare, tonton Gollum a pensé à tout, au début de la quête. L'herbe est à échanger contre une montre chez le médecin, qu'il faut troquer contre de l'huile chez l'horloger. La peinture fonctionne avec les allumettes. La fleur doit être posée sur la tombe qui n'en dispose pas. Après débrouillez-vous, vous êtes lancé !

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

C'est un jeu tout écolo, les papillons y jouent un rôle essentiel.

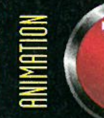
Fred en gros plan, et ce seulement pour les fans.

Fred is back de la Lune et il vous le fait savoir. Vous remarquerez son signe sur le front : la marque de la Cité des Lunes.



GRAPHISMES 16

Assez sombres, et un peu flous, ils n'en restent pas moins de toute beauté lors des cinématiques.




ANIMATION 16

Du précalculé rapide et sans bavure. Du bon boulot.




MANIABILITÉ 12

Quasiment inexistante. De plus, l'ergonomie n'est pas très convaincante.




SON/BRUITAGE 14

Plutôt bon esprit, dans l'ensemble, avec des mélodies agréables bien que quelque peu répétitives.



J'AIME

- Une atmosphère surréaliste et irréelle.
- Des cinématiques grandioses.
- Une durée de vie conséquente.



J'AIME PAS

- L'intéractivité limitée.
- Des décors bien trop sombres.
- L'absence de sous-titrage.
- Une post-synchronisation à la Santa Barbara.



GOLLUM — **EN RÉSUMÉ**

Une chose est certaine : Torico va diviser. Indéniablement réussi graphiquement et possédant une intrigue riche et complexe, Torico pêche par un notable manque d'interactivité. De plus, l'aventure a du mal à s'amorcer et dans un premier temps, on piétine lamentablement. Pourtant, une fois lancé, on ne s'arrête plus, et on s'amuse à découvrir ce scénario vraiment torturé.



WILLOW — **EN RÉSUMÉ**

C'est vrai, Torico est un peu directif et si les débuts sont galériens, l'aventure devient assez vite intéressante. Les scènes cinématiques sont de qualité, bien interprétées (quoique le doublage pêche parfois un peu) et donnent un cachet à la fois glauque et poétique à ce soft au scénario peu commun. Attention, le tout est en anglais et il faut maîtriser un minimum la langue pour espérer progresser sans trop de peine !



83%

PLAYSTATION

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : COURSE DE CAISSES
NOMBRE DE JOUEURS : 2

SPECIAL : COMPATIBLE NEGCON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NBRE DE CIRCUITS : 8 OFFICIELS
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : TRES DIFFICILE

Ouaaaaah, 'tain ! Quelle surprise ! On s'y attendait vraiment pas ! Psygnosis nous a concocté un p'tit jeu de bagnoles pas piqué des hannetons ! Ça commençait franchement à manquer les jeux de course sur PlayStation... Non c'est vrai quoi, le genre est vraiment sous-représenté sur cette bécane...
Alors, on va pouvoir appuyer comme une banane sur le champignon? Enfin des sensations inédites? Championnat, course simple, time trial, mode 2 joueurs, quel dépaysement ! Huit circuits, huit véhicules d'entrée de jeu et tout ça sans faire des manipulations dignes d'un Roswell pourvu de 14 doigts boudinés sur chacune de ses dix mains, bien ! Une vue à la Micro Machines sur laquelle on peut zoomer et dézoomer facilement. De mieux en mieux.

Quoi ! Mais ma parole, c'est pas possible, ma tire se traine lamentablement, j'ai pris l'option ralenti ou quoi ?! Ah, je joue en novice... J'vais peut-être passer radicalement en mode professionnel, sait-on jamais... Yeah, Ça marche ! Quel génie je fais... Kendy, j'ai trouvé un tip !... Raaah ! C'est carrément plus rapide dans ce mode-là... Woops, le décooor !

Une réalisation surprenante

Tiens, puisque je suis sur le bas-côté, parlons technique... Alors là, bravo ! C'est vraiment beau, les textures sont complexes et sans bug. Les circuits, modélisés en 3D, sont variés. Certaines portions de route ont un revêtement différent et on compte un nombre incalculable d'embranchements. Que demande le peuple ! Une bonne maniabilité, peut-être? Bingo ! A vous les joies du dérapages et du... gravier. Croyez-moi vous allez en bouffer, du gravier, tant la difficulté est élevée. Normal, vous êtes condamné à jouer au niveau pro pour pouvoir bénéficier d'une vitesse d'animation satisfaisante : le big défaut du jeu.



Les courses en mode pro sont très disputées, n'hésitez pas à jouer du pare-chocs.

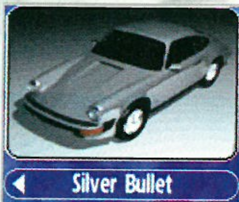
Si vous jouez trop les Satanas, il se pourrait bien que vous finissiez comme un rat mort sur le bord de la route !

LE JEU A DEUX

A deux, le delay permet de laisser de l'avance à l'adversaire. Lorsque les deux joueurs sélectionnent la même voiture, la couleur reste identique. Pas bon !







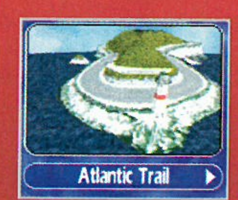
LES CAISSES

Deux classes de véhicules, huit bolides officiels et autant de véhicules cachés !

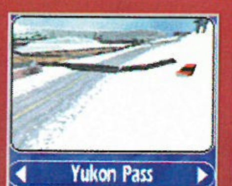
La jouabilité n'est pas toujours à la hauteur des graphismes

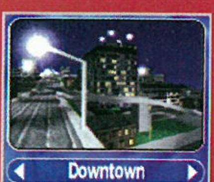


Des circuits variés et techniques

















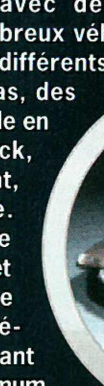
Les circuits présentent différents revêtement, de multiples embranchements, des épingles à cheveux et autres plaisanteries du même genre.

STER



RAHAN — EN RÉSUMÉ

C'est curieux, tout de même. Voilà un jeu bien fait, avec de nombreux véhicules différents, es circuits sympas, des rucs cachés, jouable en ourisme ou en truck, deux, et pourtant, 'est pas l'éclate. peedster s'avère ssez vite lassant, et s sensations de itesse ne sont présentes qu'en poussant difficulté au maximum. ref, juste un jeu moyen !





Le circuit en ville comporte des virages particulièrement difficiles à négocier.



WILLOW — EN RÉSUMÉ

Si vous craignez une difficulté trop prononcée, passez votre chemin ! Seul le mode pro offre de bonnes sensations de vitesse. Un jeu techniquement réussi, amusant mais qui peut décevoir en comparaison des autres productions Psygnosis. On reprochera entre autres le manque d'impression de vitesse. Des produits plus ambitieux devraient bientôt voir le jour... Réfléchissez.



GRAPHISMES 15

Yeah ! Une 3D parfaitement modélisée sans bug, des paysages variés bourrés de détails et des voitures bien carénées.




ANIMATION 16

Seul le mode professionnel offre de bonnes sensations de vitesse. Tout bouge parfaitement, les dérapages sont réalistes.




MANIABILITÉ 16

Elle est variable selon les véhicules. Trois types de sensibilité vous sont offerts pour la conduite.




SON/BRUITAGE 14

Le bruit du moteur est digne d'une tondeuse à gazon, mais les musiques assurent un max.



J'AIME

- La prise en main.
- Les embranchements des circuits et les secrets.
- Une perspective bien rendue.
- Un jeu technique.



J'AIME PAS

- Il faut jouer en mode professionnel pour vraiment s'éclater. Dur !
- Le manque de reprise des véhicules.
- Pas d'accident spectaculaire.



PLAYSTATION

EDITEUR : SPORTS MASTERS
GENRE : RUGBY
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
SPECIAL : AVÉ L'ASSEN !
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE D'EQUIPES : 30
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PRÉVU SUR SATURN

JONAH LOMU RUGBY

Ah ben quand même ! Il était temps. Ça fait exactement 18 ans, 10 jours, 22 heures et 33 secondes, non 34... qu'on attendait ça ! Un jeu de rugby qui regroupe autant de qualités, c'était encore du jamais vu ! D'ailleurs, un jeu de rugby sur 32 bits tout court encore moins... En fait, depuis le Blanco World Class Rugby sur Super Nintendo, aucun autre titre dédié au monde de l'Ovalie ne s'était aventuré dans l'univers consolien, gangrené il est vrai par un nombre incroyable de simulations de football. Sports Masters, branche de Codemasters (MicroMachines V3) spécialisée dans le... sport, a pris son temps, mais ça valait (de chambre) la peine d'attendre ! Avec Jonah Lomu en guise de parrain (c'est vrai qu'il va pas très bien en ce moment mais bon, on va pas chipoter...), vous allez accéder à la grande classe internationale ! 30 équipes des zolis pays du rugby (îles Fidji et Tonga incluses...) pour vous tout seul, avec tous les tournois imaginables ! Le Tournoi des Cinq Nations aussi, m'sieur? Oui, le mioche ! TOUS les tournois existants, tu sais pas lire ?! Même des scénarii de matches et la Coupe du Monde ! Ça t'en bouche un coin, hein ! Mais, là où ce titre fait très fort, c'est dans sa réalisation technique et son degré de réalisme : aucune règle n'a été oubliée. Aucune ! Aaarrghh !!! J'en perds mon latin de Garenne !!!

Jouable, réaliste, fun : c'est la teuf mayonnaise !

Pourtant, n'allez surtout pas croire que ce jeu est réservé à une élite du sud de la France : on s'y fait très vite même si l'on n'entend rien à ce sport. La difficulté sera ici de ne pas avoir trop de crampes au bout de la troisième mêlée. Possédant 3 vues en tout (de côté, de dos, plus une vue rapprochée moins belle) ainsi que 4 stades célèbres, Jonah Lomu Rugby (JLR) gère aussi bien la météo, qui peut virer du beau à l'orage avec éclairs, tonnerre et pluie en sus, que tous les coups du rugby ! Sur le terrain, vous allez vraiment comprendre votre douleur. Vocabulairement parlant aussi. Renvoi au 22, mêlée à 5 mètres, transformation, pénalité, essai, arrêt de volée, Lomu, Garcimore... autant de noms qui ne doivent pas vous faire peur. De judicieuses incrustations des boutons de la manette sont constamment présentes lors des matchs, pour vous donner un coup de pouce. De fait, c'est en jouant que vous deviendrez rugbyman : de la pratique, garçon, de la pratique ! Techniquement parlant, c'est aussi très réussi. Lumineux au possible, avec des effets 3D agréables, une excellente animation et des commentaires sympas (et débiles), on ne pourra que regretter l'absence de 3D sur les joueurs. Mais il est vrai qu'avec 30 bonshommes à faire bouger à l'écran, ça n'était pas gagné...
Voilà donc, en guise de conclusion, la crème des crèmes des jeux de rugby que la planète entière attendait depuis des lampes de chevet... Enfin, des lustres. A ne pas rater !



La sélection des équipes et du nombre de joueurs se fait avec aisance.

Pour "taper à suivre", vous avez une flèche qui apparaît sur le terrain et que vous ajustez à votre convenance. Mais faites vite !



EN RÉSUMÉ

En voilà une surprise qu'elle est super bonne ! Dévoilé depuis peu de temps, Jonah Lomu vient déjà de gagner le titre du jeu de rugby le plus réaliste et le plus fun jamais sorti sur consoles ! Entièrement en français (textes et commentaires), il est à la fois beau, jouable et extrêmement complet. Un titre qui possède la grande qualité d'être un grand jeu tout court, et non pas uniquement réservé aux aficionados ou aux initiés. A plaquer d'urgence !



Les noms des joueurs ainsi que les anecdotes ne comportent aucune fôte d'ortaugraffe !



X passe à Untel qui donne à Bidule qui repasse à Machin... ET C'EST L'ESSAI !!!

Un mouvement d'attaque comme on aimerait en voir plus souvent !

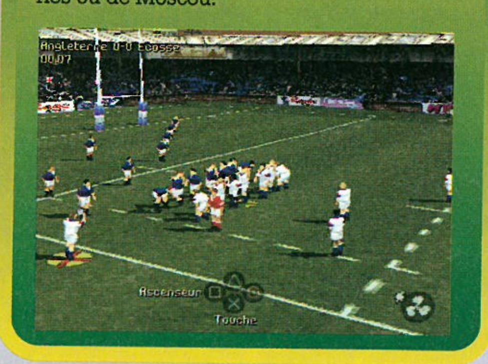




Le mode "replay" est sélectionnable à n'importe quel moment du match. Admirez donc !

Trichez les premiers !

Désolé de vous décevoir, mais comme le jeu est anglais, ben leur équipe est la plus forte sur le terrain. Et ça se voit ! Voilà. La prochaine fois, les programmeurs viendront des îles Canaries ou de Moscou.





GRAPHISMES



Des terrains modélisés en 3D, des couleurs vives et le tout dans des décors lumineux.



ANIMATION



Des petits bonshommes qui courent dans tous les sens à une vitesse fulgurante ! Extra !



MANIABILITÉ



Ardu à prendre en main au départ, et difficile à maîtriser. Il vous faudra passer du temps avec la notice en mains !



SON/BRUITAGE



Les bruits d'orages qui éclatent, du public qui manifeste sa joie, avec des commentaires signés Charvet et Calmejane !



J'AIME

- Le premier jeu de rugby sur 32 bits est une réussite.
- Des équipes internationales à la pelle.
- Réaliste et fun à la fois.
- Une réalisation très "propre".
- On n'est pas obligé de connaître les règles !



- Un maniement pas toujours évident !
- Des sprites en guise de joueurs...
- Des commentaires qui peuvent énerver à la longue.



EN RÉSUMÉ

Voilà un soft que tous les possesseurs de PlayStation du sud-ouest de la France ne pourront pas manquer. Une simulation complète et franchement amusante. Seul véritable regret, les équipes d'Angleterre et de Nouvelle Zélande sont juste surpuissantes ! Dur, dur de les battre. Sinon, c'est du tout bon, l'occasion idéale de se mettre à ce sport si, comme moi, vous ne le connaissiez pas avant. Allez Agen !





NINTENDO 64
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SIMULATION DE FOOT
NOMBRE DE JOUEURS : 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ : BALÈZE
EXISTE SUR : PLAYSTATION

L'éditeur américain Electronic Arts n'a pas perdu de temps. Après avoir assis son règne en matière de simulation sportive dans le monde des 16 et des 32 bits, le leader de la réactualisation multisportive part à l'assaut de notre arlésienne en nous proposant son célèbre et très controversé FIFA ! Alors, what's up, doc? Ben, pour tout dire, les connaisseurs ne seront pas dépaysés : cette mouture 64 bits ressemble comme une petite sœur à la version PlayStation, tant dans son contenu que son interface : plus de 200 équipes, possibilité de créer son championnat, son tournoi ou ses éliminatoires, options à gogo et présence de tous les footeux de la planète. On note cependant la disparition des transferts, mais bon... Jusque là, tout va bien.

Une désagréable expérience footballistique

Ce qui frappe d'emblée lorsque l'on s'essaye à FIFA 64 c'est... tout ! Les joueurs ressemblent à des pantins anguleux et bougent comme s'ils avaient bouffé 30 kilos de chili con carne avant de traverser la pelouse, le scrolling est parkinsonnien tendance épileptique et l'Intelligence (!) Artificielle du goal est bête à pleurer. Quant à la maniabilité, elle est... comment dire... "fifesque" : les matchs sont mollassons, les actions se déclenchent avec retard et il est extrêmement difficile d'effectuer des reprises de volée ou des retournés, et même faire un centre suivi d'une tête tient des lois du chaos ! Enfin, le travail de motion capture auquel David "la Classe" Ginola a activement participé ne crève pas les mirettes. Pour schématiser, on s'marre pas avec FIFA. On a constamment cette désagréable impression de pédaler dans la semoule et de gigoter dans tous les sens pour finalement aboutir à une action avortée, pitoyable et misérable. Cauchemardesque, décourageant, pénible et relativement laid, ce FIFA-là devrait épargner vos doigts et votre porte-monnaie. Un peu de patience, J. League Perfect Striker de Konami arrive bientôt en version officielle (cf. News Europe)... A bon entendeur.

Je vous défie de marquer un but volontairement sur un corner !

Cette flèche vous évitera de blesser quelqu'un dans les tribunes.

Titillez votre ego, matez les stats !

Une déception totale pour un jeu sans machine...

On retrouve dans l'interface le savoir-faire d'EA Sports.

Allez, zou, directos aux vestiaires !

Essayer de ne pas exploser le bulbe rachidien de votre coéquipier lorsque vous faites une touche.

radar peu pratique.

EN RÉSUMÉ — WILLOW

Malgré ses modes de jeu très complets, FIFA est ennuyeux. Son austérité graphique (voyez les photos) et sa pauvreté ludique auront vite fait de vous dégoûter. Un soft sans fun qui fait peine à voir lorsqu'on le compare à J. League de Konami. Heureusement, la console n'est pas sortie en France. Comme quoi, parfois, à quelque chose malheur est bon.

EN RÉSUMÉ — GOLLUM

Qu'on a envie de pleurer devant ce FIFA 64. Son nouveau lifting est effectivement fort décevant. Le jeu est graphiquement très pauvre, sa maniabilité honteuse, et son réalisme relégué loin, très loin derrière celui d'un J. League... N'hésitez pas à attendre la fabuleuse simulation de foot de Konami à venir sur N64. Sauf si vous aimez le "foot-age" de gueule.

GRAPHISMES 12



On est sur Nintendo 64, ou quoi?! C'est vert, des fois y a des taches marrons, les textures sont simplistes...

ANIMATION 11



La cata. Le scrolling est haché, les joueurs sont lents et la décomposition des mouvements assez grossière.

MANIABILITÉ 10





En un mot : pénible ! Les tackles se déclenchent avec retard, marquer un but en donnant de l'effet relève du miracle et ne parlons même pas des retournés...

SON/BRUITAGE 13

L'ambiance du stade est plutôt bien rendue, mais les musiques et commentaires sont insipides. Rien ne transcende l'ouïe.



J'AIME

- Plus de 200 équipes.
- 6 championnats.



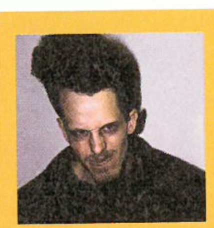
J'AIME PAS

- Une jouabilité pénible.
- Absence totale de fun.
- Les saccades du scrolling.



Pas de temps à perdre : voilà quelques-unes des dernières sorties en quatrième vitesse. Joypad veille au grain et prend garde à ce que vous ne vous trompiez pas une fois en magasin. N'oubliez pas ces noms !





TSR

L'armée, ça vous change un homme pour le restant de vos jours, et ça, la rédac l'a bien compris. Fini la tranquillité des grasses matinées, car "l'ennemi peut frapper n'importe quand !". On ne sort plus au cinéma ou au restaurant, car "l'ennemi peut frapper n'importe où !". Finalement, ce qui devait arriver arriva et les rédacteurs de Joypad durent travailler nus, pour être certain qu'ils ne transportaient pas d'armes : "l'ennemi peut frapper n'importe comment !". Le hobby de TSR? Les citations de l'armée...

Super Puzzle Fighter 2



81%

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : CAPCOM

Décidés à profiter de la notoriété des personnages de Vampire Hunter et de Street Fighter, les gars de chez Capcom nous pondent un jeu type "puzzle" mettant en scène les charismatiques personnages sus-cités.
Un tetris-like, ça a l'avantage de se programmer vite fait, d'être très populaire même chez les non-joueurs, et ça peut rapporter gros ! Donc on empile, associe et fait disparaître les gemmes de couleurs diverses qui tombent du plafond. Voilà, quoi. Rien de neuf, rien de spectaculaire, rien de très fabuleux. C'est un intéressant clone de Tetris qui plaira (comme toujours) aux filles et même aux autres, mais qui manque un peu de pêche. A essayer quand même, le résultat est amusant quand on s'y met.

Greg





TRAZOM

Non content de faire la grève de la faim, Trazom est en plus de cela devenu Taoïste, et s'est rasé la tête. Il se balade donc le week-end en toge orange en psalmodiant des trucs incompréhensibles comme "Mrmrmmlrmrlmfrançoismitterandmllrmrces-texactmrmlrml". Cela ne serait pas gênant s'il n'immolait pas un gnou chaque matin dans la salle des tests. Ça sent le méchoui.

FIFA'97



MACHINE : SATURN
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

40%

Ouah ! Y a un jeu tout zarbi qui vient d'arriver à la rédac ! Vous dirigez des petits lutins qui se déplacent comme des lémuriens fraîchement castrés sur une nappe de table verte en toile cirée. Et tout le monde se court après en gesticulant dans la plus totale anarchie. Tiens, y en a même un qui a une miette de pain pleine de moisissure au bout des pieds... Eh, mais... c'est quoi ce truc blanc en bout de table?... Une salière? Oh la vache, c'est... c'est une cage de goal ! Merde, j'suis en train de tester un jeu de foot ! C'est quoi le nom, FIFA 97? Oups la gaffe, j'vais me faire engueuler !

Willow

Psychic Force

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : TAITO

Psychic Force est un jeu dans lequel s'affrontent deux énormes cerveaux dégoulinants... Meuh non, c'est une blague : il s'agit tout simplement d'une pseudo copie de Dragon Ball vous permettant d'incarner neuf guerriers aux cheveux hirsutes et gélifiés à outrance. Les combats se déroulent dans les airs à l'intérieur d'un cube transparent, dans lequel vous ne pourrez pas vous déplacer en profondeur. Coups de lattes et bouillie de pix... heu, super pouvoirs sont au menu. Pas de problème, ce soft vous rappellera vos meilleures parties de ping pong ! L'éventail des techniques est touti rikiki, les projections sont misérables et les personnages souffrent de sclérose arthritique. Uhm... Soul Blade, vous avez dit Soul Blade?... Dure, dure la concurrence.

65%

Willow





KENDY

Le hobby de Kendy, le week-end, c'est de prendre son pied dans des endroits vachement jeunes où il fait sombre et où la musique va vite et fort. Mais cela ne suffisait pas, et pour que Kendy puisse continuer à s'éclater tranquillement, il a fallu instaurer à Joypad la Journée nationale de l'eau potable, excuse la plus con qu'on ait pu trouver pour faire la fête .

Cool Spot Goes to Hollywood

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : VIRGIN I.E.

En jouant à Cool Spot, on a franchement l'impression de faire un bond de deux ans en arrière tant ce soft manque cruellement d'innovations ludiques et techniques : les graphismes (quelconques) sont très similaires à ceux que peut proposer une console 16 bits, la vingtaine de niveaux n'offre pas un challenge digne de ce nom et l'action devient rapidement rébarbative malgré la variété des moyens de locomotion. Enfin, la maniabilité (délicate) confirme que la 3D isométrique est la pire vue qui puisse exister pour un jeu de plateforme ! Vous l'aurez compris, Cool Spot ne supporte aucunement la comparaison avec Crash Bandicoot et fait désormais partie de la old school ! La vache à lait du recyclage semble avoir atteint ses limites...

Willow

60%





Carnage Heart

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY C.E.

Carnage Heart est un wargame dans lequel s'affrontent des boites de conserve à deux pattes. Vous devrez non seulement bouter l'ennemi hors de 3 zones géographiques mais également fabriquer vos unités, augmenter le rendement de vos usines et négocier avec diverses multinationales afin d'améliorer votre armement. Doté de graphismes 3D d'une pauvreté affligeante et d'une interface particulièrement désagréable, ce soft soporifique, faussement complexe, au système de combat insipide et peu tactique ne risque pas de vous sucer le cerveau bien longtemps. Une bonne idée qui aurait mérité une meilleure réalisation tant sur le fond que sur la forme.

Willow

60%

RAHAN

Un hobby redoutable que celui de Rahan : précéder les médias. Il avait raté son coup en voulant être le premier type à se suicider après avoir perdu une partie de jeu de rôle, et en voulant être le premier à mourir d'une crise d'épilepsie après avoir joué à des jeux vidéo violents. Mais là, il pense avoir une bonne idée : devenir un fou furieux et massacrer tout un tas de nouveau-nés à coups de rasoir après avoir assisté à un mariage, histoire de les interdire. Rahan est pour l'union libre.

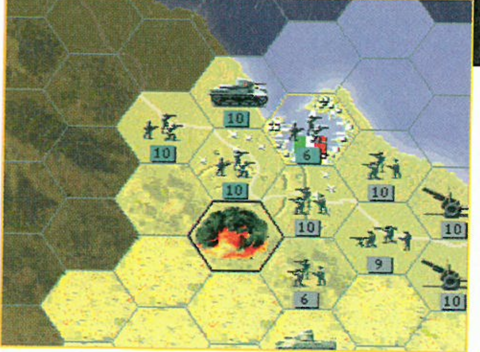
Allied General

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : MINDSCAPE

Faisant suite à Panzer General, Allied (General aussi) est également plein d'hexagones (certes réguliers mais toujours aussi laids), de tonnes d'unités militaires (aussi bien tanks qu'artilleries ou piétons appelés soldats) et au final, rien ne change véritablement dans l'interface. La représentation des troupes et les menus sont identiques, bref, techniquement c'est idem. Au niveau du wargame en lui-même, les combats sont un peu plus longs à calculer, et bien que le jeu soit fait pour les débutants, un sens tactique hors-pair est indispensable pour réussir les campagnes, la moindre erreur étant fatale. Allied General n'est sans doute pas près de convertir les joueurs aux wargames sur PlayStation, et ne conviendra qu'aux stratèges du premier volume. J'aime autant jouer sur table : au moins si ça m'énerve, je peux brûler les pions en carton.

RaHaN

80%





GREG

Le hobby de Greg, c'est l'élevage de tout ce qui peut dégoûter les gens. Il entretient donc chez lui des bocaux entiers de morves et autres rejets corporels humains, et s'amuse ainsi à faire des tas d'expériences étranges, pour voir jusqu'où l'être humain peut aller dans l'immonde. Nous pensons tous qu'il a gagné le jour où il a réussi à croiser une blatte avec un cervelas vivant.

Zapping



FISHBONE

Le hobby de Fishbone, c'est la moto. Mais attention, pas n'importe quelle moto, sa moto ! Et sa moto, c'est quelque chose. Pulvérisée comme elle l'a été dans son accident, il s'est malgré tout juré de la reconstruire pièce par pièce sans débourser un centime. On peut l'apercevoir la nuit sur le périph' près de la porte de Bercy, avec une petite lampe, un sac poubelle et un balai-brosse.

Power Rangers Zeo

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : BANDAI





75%

Alors là, je suis bluffé ! Power Rangers est souvent synonyme de beat them all ringard à 3 francs, ben là non ! Vous allez jouer sur 5 Pinballs divisés en plusieurs niveaux représentant chacun un pays différent, le but ultime étant de défaire les Boss kitsch de fin de niveau un peu comme dans Devil Crush sur NEC ou Megadrive. En plus des bumpers et autres obstacles classiques, des monstres caoutchouteux à fermeture-éclair gêneront la progression de votre balle. La réalisation n'est pas bâclée (3D modélisée et bons effets sonores), le comportement des flippers est suffisamment réaliste pour offrir un bon dynamisme, et le tout est saupoudré de scènes cinématiques involontairement hilarantes. Un petit jeu amusant, mais à la durée de vie très courte.

Willow



WILLOW

Roi du roller et du travers de porc, ce garçon aux yeux pétillants et à la truffe humide est l'un des plus enthousiastes éléments que nous ayons trouvé durant notre phase de recrutement. "Bon...", nous a-t-il déclaré lors de l'entretien d'embauche. Puis, comme il s'était tu, nous avons cru qu'il avait fini de parler et l'avons renvoyé pour auditionner un autre candidat. Selon le vigile, il aurait dit "...jour" en sortant de l'immeuble. Un fonceur, quoi.

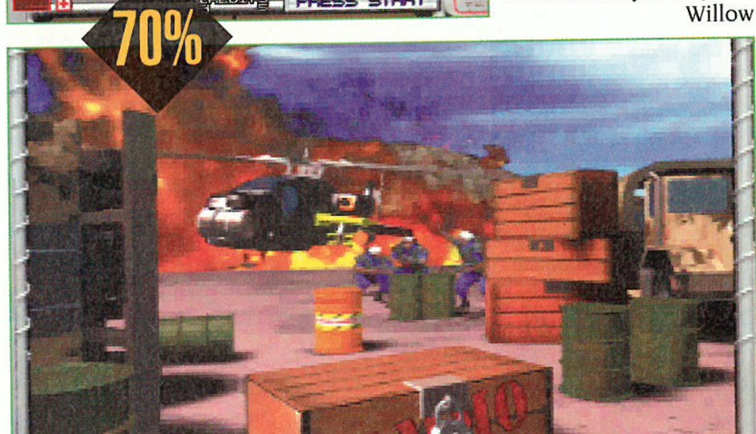
Area 51

MACHINE : SATURN
EDITEUR : MIDWAY

Dans ce jeu issu de l'Arcade à la Virtua Cop, vous devez incarner des femmes de ménage dans la célèbre zone 51, afin d'enrayer le développement incontrôlable d'acariens venus des profondeurs de l'espace, au moyen du Virtua Gun (réglable). Mais hélas, l'élève ne dépasse pas un seul instant le Maître : les ennemis se ressemblent tous, les décors souffrent de "pixellite" aiguë, les power up sont anecdotiques et le mixage sprite-vidéo est ridicule tant le décalage est prononcé. C'est plutôt dommage car Area 51 peut se jouer à deux et dispose de mouvements de caméra très dynamiques brisant la monotonie inhérente à ce style de jeu.

Willow

70%

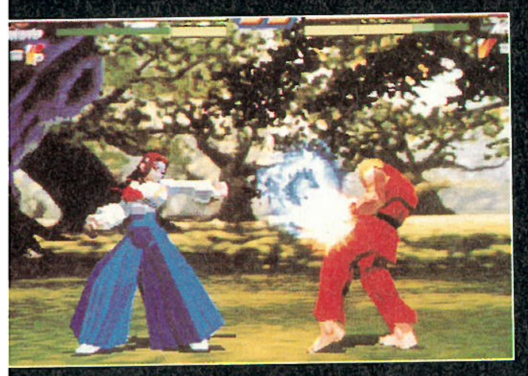


GOLLUM

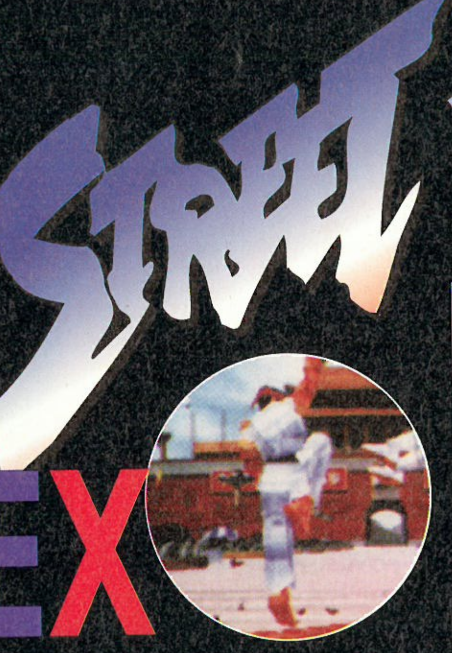
Ce brave garçon fraîchement sorti d'une école de Gestion de Fournit de Bureau avec Gestion des Systè Asservis nous a déclaré : "Bonjou me nomme Willow, et je suis enchanté de faire votre connaissa Bien sûr, je ne suis pas encore comme vous un grand profess nel du jeu vidéo, mais je ferais de mon mieux pour faire un vail respectable. J'espère que vous serez fiers de moi comme maman le sera. Car comme ma maman le dit toujours..." L'ennui, c'est qu'il disparaît parfois sous la moquette...

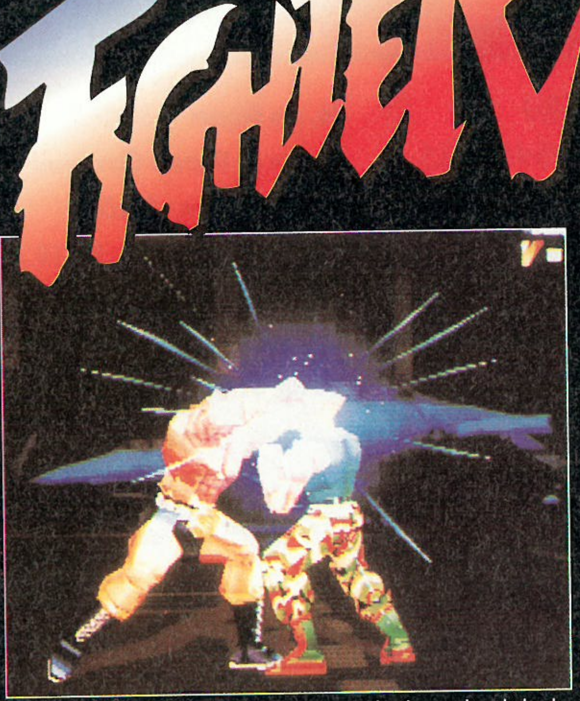
PAR KENDY

Sortis depuis peu au Japon, SF EX et Tekken 3 viennent d'arriver dans les salles françaises. Alors, afin de fêter dignement l'événement, nous revenons sur ces deux titres phares de l'année. Round I, fight !


À l'instar de son collègue Ken, Hokuto sait jeter des boules de feu.

Street Fighter EX, le retour du retour !



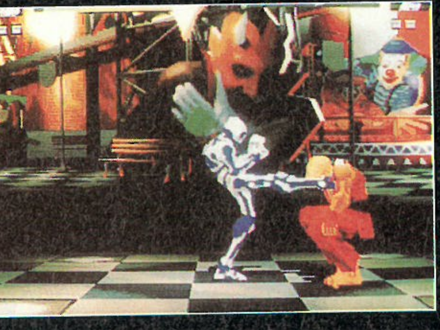

Comme dans la série des SF Zero, l'écran s'assombrit lorsque l'on déclenche une super combo.

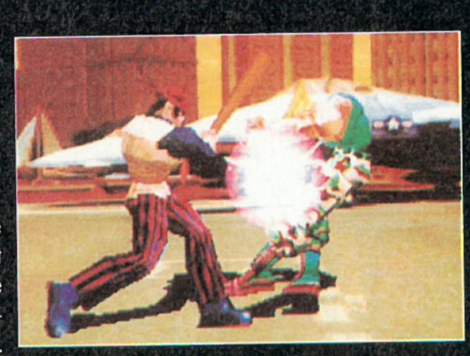
J'aime :
- Une maniabilité démoniaque.
- Un jeu très fun par ses combos.
- Une animation excellente.

J'aime pas :
- Des graphismes laids.
- Une modélisation genre bibendum Michelin.

EDITEUR : CAPCOM-ARIKA
NB DE JOUEURS : 2
GENRE : SIMULATION DE GIFLES

Après nous avoir servi ses Street à toutes les sauces, Capcom se serait enfin décidé à nous concocter un jeu un tantinet novateur par rapport aux (nombreuses) versions précédentes, qui commençaient à ressembler à une vaste fumisterie. Street Fighter, Ex de son nom, nous offre le choix entres dix combattants de base dont les très célèbres Ken, Ryu, Guile, Zangief et Chun-Li (on ne vous les présente plus). Les cinq autres combattants sont des petits nouveaux. On découvre ainsi le très "has-been" Skullomania, Hokuto (dit face-de-raie-joviale), ou encore D. Dark qui porte le masque à gaz de Michael Jackson. Pullum, quant à elle, est une fana de l'Aïkido tandis que Jack est un rescapé nostalgique du western ! Voilà pour les présentations. Au niveau de la réalisation, il est vrai que la modélisation des personnages fait furieusement penser au style cubique de Picasso, mais l'animation et la maniabilité exemplaires du jeu (les mêmes que dans les versions précédentes) font de SF Ex un jeu au-dessus de la moyenne. Vous avez la possibilité d'effectuer les désormais classiques super combos grâce à la barre d'énergie qui se trouve en dessous de celle de votre niveau de vie. Les mouvements de caméra sont très fluides et ne gênent en rien la jouabilité, chose vraiment étonnante ! De plus, certains coups, tels que l'Hurricane Kick de Ken, ont été supprimés au profit de nouveaux. Pour conclure, Street Fighter Ex est un jeu très fun, malgré son manque de beauté évident. Ah oui, j'oubliais ! Ce jeu sera bientôt disponible sur PlayStation et risque de faire un carton... Avec Tekken 3 !


Skullo, trop mal sapé pour être honnête, inflige une correction à Ken.


Heureusement que l'animation est excellente, parce que c'est pas franchement joli...



EDITEUR : NAMCO
NB DE JOUEURS : 2
GENRE : EMBROUILLES EN TEMPS RÉEL

Les poings de fer puissance 3

Avec Tekken 3, Namco exploite jusqu'au bout son titre phare. Pourtant, La troisième mouture a bénéficié d'une nette amélioration graphique. De même, les animations ont gagné en qualité : les personnages, désormais plus imposants, combattent intelligemment. Ici, les gardes changent selon la posture de l'ennemi, ce qui confère au jeu un réalisme surprenant. Quant aux décors, ils sont cette fois-ci gérés en 3D avec un excellent rendu de la profondeur. De surcroît, quatre combattants inédits ont rejoint les six personnages de base. Soit un total de dix keums ! Parmi les petits nouveaux, on trouve Eddy, un black bigrement baraqué et expert en capoera ; Jin, l'incontournable "Kazuya" du jeu ; Xiaoyu, une jeune fille adepte du kung-fu ; et Hwoarang, un chaud du tae-kwon-do. Chez les vieux persos, nous retrouvons avec nostalgie un Yoshimitsu influencé par la Force (il n'y a qu'à voir son épée laser), Law, King, un Paul barbu, Nina et un Lei. Le système de jeu en lui-même a conservé le principe des projections à deux boutons, à la différence près qu'ici, les projections ne passeront plus aussi aisément. Donc, fini les combats à la WWF ! Et comme si cela ne suffisait pas, les contre-attaques sont désormais monnaie courante pour TOUS les combattants. Evidemment, on retrouve aussi les combos infernales qui ont fait le succès du jeu et toute la panoplie des techniques dites de "casse". Comparé à Tekken 2, cette nouvelle version s'avère à la fois plus technique, plus belle, plus fun... Un must qui ravira les adeptes de l'arcade et, dans un futur proche, les possesseurs de PlayStation.

J'aime :

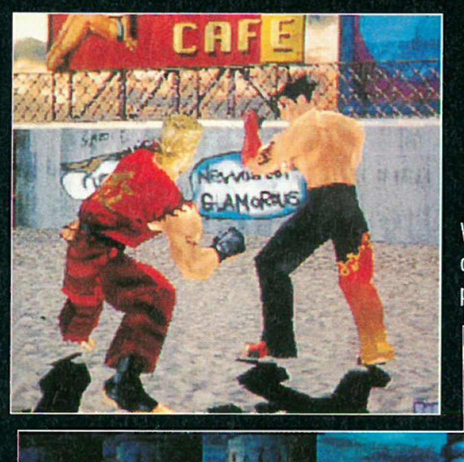
- Une animation impressionnante et rapide.
- La violence des coups.
- Des nouveaux gars.
- Des graphismes lumineux.
- Fini le bourrinage.
- Des contre-attaques pour tous.
- Une nouvelle prise en main.

J'aime pas :

- D'infimes trames à l'écran durant les zooms.
- Attendre la conversion sur console...



Yoshimitsu prépare une attaque fulgurante.



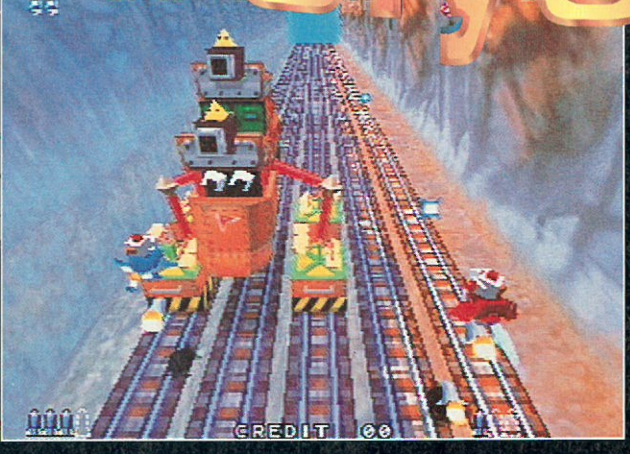
Vous pourrez éviter les attaques en changeant de plan (Bas deux fois).

Un zoom arrière s'effectue automatiquement en cas d'éloignement des combattants afin de rendre visible l'action.

Tobe Polystars ("Tobe" veut dire en japonais "vole", "envole-toi") est le dernier shoot-them- up de Konami. Action rapide, 3D polygonale... Pas de trouvailles extraordinaires pour Polystars, mais une utilisation à bon escient des ingrédients du genre.

Polystars, le premier "polyshooting".

Tobe ! Polystars



Si tout se passe bien, vous devriez arriver jusqu'au boss de fin de niveau. Mais les choses vont se compliquer...



petits vaisseaux en 3D que vous manoeuvrez sont si rapides que pratiques : ils se faufilent partout...



s cette séquence, il s'agit d'éviter les missiles que s envoient les trains qui avancent vers vous.



onds sur lesquels évoluent vos adversaires en 3D illustrés de superbes textures.

Un nombre incroyable pour un jeu 3D de projectiles affichés à l'écran

Ça, c'est du scénario...

Un matin, à votre réveil, vous constatez que toute la ville a été envahie par les troupes de PPP (Perfect Primitive Polygon) de la planète Polygon. Ses tanks patrouillent dans les rues. Ses avions sillonnent le ciel et ses soldats ratissent la cité. Comme de bien entendu, vous êtes le seul espoir... Vous sautez dans votre fringuant jet, et c'est parti, mon kiki !

EDITEUR : KONAMI
MACHINE : ARCADE
SORTIE JAPON : NON COMMUNIQUÉE
DISPO EUROPE : ENCORE MOINS COMMUNIQUÉE

Polystars est, comme l'appelle Konami, un "polyshooting", un shoot-them-up en 3D constitué de polygones. Les graphismes polygonaux donnent un style un peu naïf, tant aux décor qui restent plutôt sobres, qu'aux deux héros. Ces derniers ont d'ailleurs l'apparence de deux bonhommes de Lego, surmontés d'un petit gyrophare rouge en guise de couvre-chef !
La représentation permet en fait de jouer sur deux plans : les combats aériens car vous pilotez une sorte de petit jet, et les attaques au sol (sur le plancher des vaches ou à la surface de la mer). En effet, en plus des tirs directs en plein ciel, vous pouvez larguez des missiles qui piquent avant de filer au ras du sol vers leurs objectifs. Vous disposez de trois sortes d'items : les Power-Up, les Missile-Up qui vous permettent de tirer jusqu'à huit engins simultanément, et enfin les Shoot-Up qui améliorent votre puissance de tir. Du classique.
La force de Polystars vient du fait que Konami, en recourant à des protagonistes de petite taille (utilisant relativement peu de polygones), a pu afficher un nombre incroyable de projectiles divers. On a l'impression de se retrouver en face d'un de ces bons vieux shoot à la Raiden, au moment où l'écran est tellement couvert de projectiles qu'on ne peut les éviter, à moins de faire péter une méga-bombe ! Pourtant, le shoot reste trop traditionnel et ne satisfera vraiment que les fous furieux de l'arcade et du shoot, une race en voie d'extinction.



Le meuble comporte deux écrans : le premier permet de voir ce qui se trouve devant le delta-plane, et celui qui se trouve à l'horizontale montre le plancher des vaches, tout en bas.

Hang Pilot

Après nous avoir fait planer sur des skis, sur un snow-board, sur une planche à roulettes et même une bicyclette volante (Prop-cycle), Konami nous invite à goûter les joies du delta-plane

EDITEUR : KONAMI
MACHINE : ARCADE
SORTIE JAPON : ÉTÉ 97
DISPO EUROPE : NON PRÉVUE

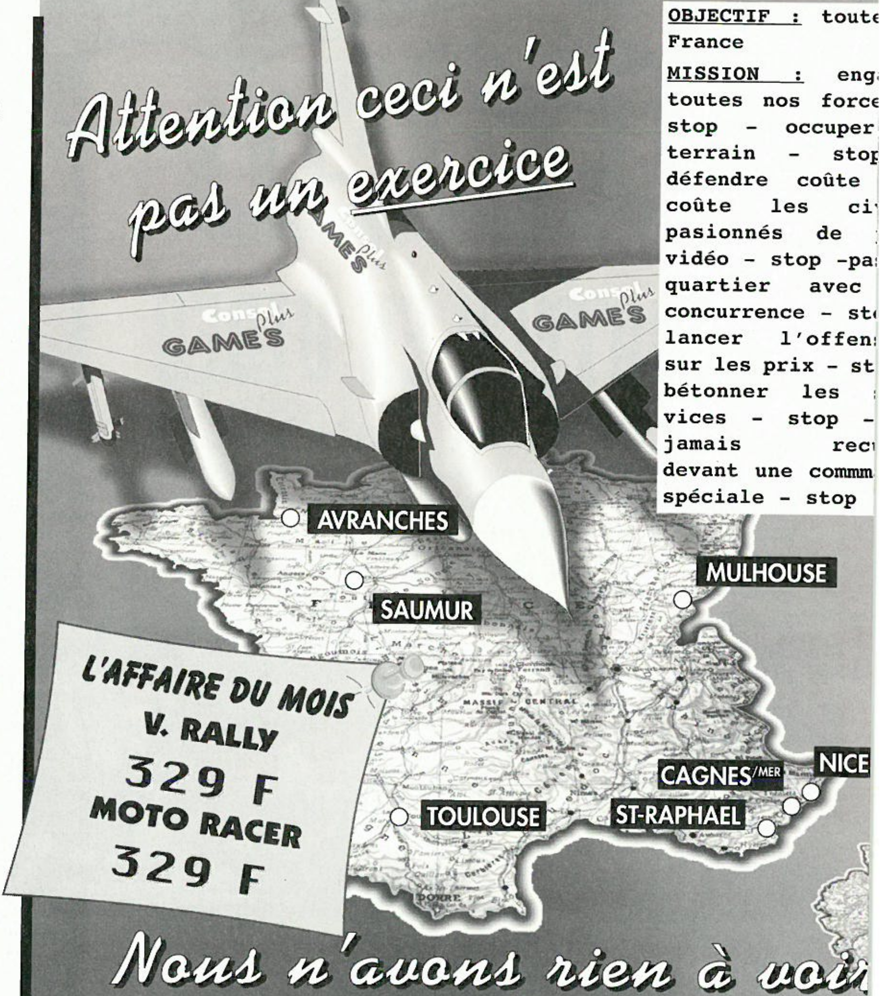
Le défi était rude : il fallait rendre de façon réaliste l'impression de vitesse et le sentiment de planer, porté par les ailes du vent... Pour cela, les ingénieurs de Konami ont mis au point une machine d'arcade sophistiquée. Elle comprend deux écrans de 35 pouces. Le premier est situé à l'horizontale et affiche le paysage que vous survolez. Le deuxième représente le paysage virtuel situé devant vous. Il vous permet de surveiller la distance qui vous sépare du sol. En outre, les pieds du joueur reposent sur une plate-forme qui se déplace latéralement, et reproduit les sensations de balancement d'une aile-volante.

Simulateur de delta

Le jeu est une sorte de course en delta. En un temps limité, le joueur doit atteindre le premier un endroit précis en bas de la montagne. Pour compliquer un peu les choses, il doit emprunter aussi une série de passages disséminés sur le parcours. Il y a trois courses, qui se différencient par leur niveau de difficulté.. Original, le jeu n'est cependant pas encore prévu sur notre continent...



A plus de 60 km/h, votre piste d'atterrissa une vaste prairie, déf sous vos ye Attention, l'opération délicate. Vo casse-gueul





Les jeux vidéo restent à l'honneur dans le monde des mangas avec la sortie en France et en vidéo d'un grand hit sur console, To Shin Den. Pour le reste, nous vous avons sélectionné un lot de nouveautés importantes, et les dernières news de France et du Japon...

Oliv' Gotoon

Vidéo

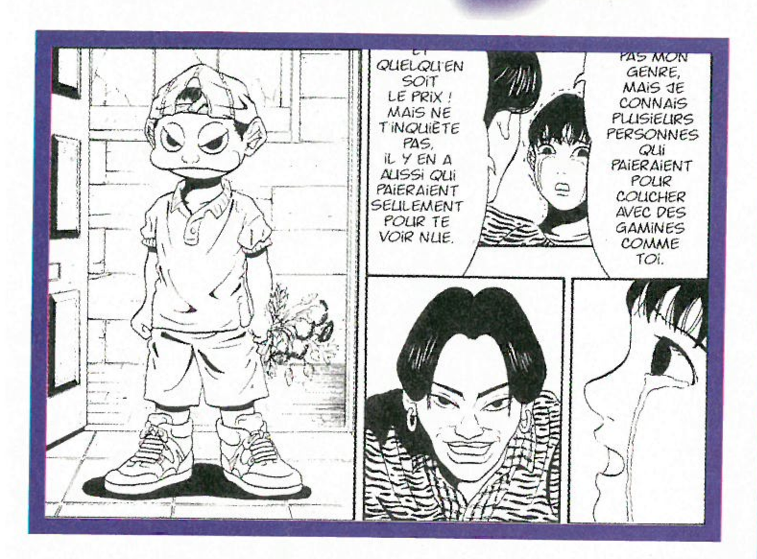
ROBOTECH EN VIDÉO

Kaze Animation réédite ses séries cultes en vidéo ! Première en date : Robotech, vu il y a tout juste dix ans sur La Cinq, puis diffusé partiellement sur TF1. Robotech se compose de trois parties, dont la plus connue est Macross. L'histoire raconte les aventures de Rick Hunter, un jeune pilote de chasse embarqué dans un long combat qui oppose l'espèce humaine toute entière à des extraterrestres de morphologie étrangement semblable. Une série culte qui a vu naître de nombreuses suites. Chaque cassette contient quatre épisodes et les deux premières sortent entre fin avril et début mai. La première partie, Macross, s'étendra à elle seule sur neuf cassettes.



Robotech : © Big West

Manga



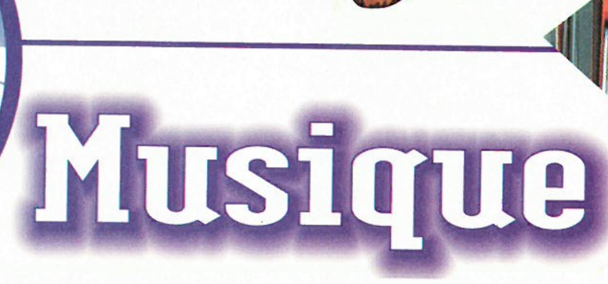
RAIKA

Ce manga de chez Glénat nous plonge une nouvelle fois dans l'Asie médiévale des samouraïs. Himiko, la grande prêtresse qui assure la paix dans une région de Chine, est mourante et son entourage commence à penser sérieusement à sa succession. Celui qui s'en préoccupe le plus, c'est Choseï, qui espère imposer à la mort de Himiko la jeune Iyo, qu'il pourra manipuler à souhait. Il n'hésite pas à sacrifier la vieille femme pour accélérer le processus et devenir le maître de Yama, une des plus grandes provinces de Chine. Mais voilà qu'intervient Raïka, un drôle de garçon aux grandes capacités de combat qui s'est pris d'affection pour Iyo. Il va être lui-même impliqué dans l'ignoble plan imaginé par Choseï. Qui est donc ce garçon? Que recherche-t-il? Comment fait-il pour être aussi doué? C'est ce que nous découvrirons en partie dans cet épais premier tome aux dessins soignés. L'histoire devrait tenir en neuf volumes, quand même.

NINKU LE PETIT NINJA

Un nouveauté de plus chez Glénat avec Ninkû de Koji Kiriyama. Ce manga très populaire au Japon compte une dizaine de tomes et a déjà fait l'objet d'une adaptation TV de 50 épisodes l'année dernière. Il raconte la vie d'un petit garçon, Fûsuke, dans un Japon d'après-guerre dominé et terrorisé par des clans de ninjas qui ont pris le pouvoir en profitant de l'affaiblissement politique et économique du pays. Fûsuke a quitté sa petite campagne pour trouver un médicament qui guérira sa grand-mère malade (bonjour le scénar !). Inoffensif et plutôt naïf, le bougre ne paye pas de mine, mais est en réalité un expert en arts martiaux, et principalement de la vieille technique du Ninkû qui permet de se battre très violemment sans aucune arme. Si l'histoire n'est pas déplaisante, on peut cependant être surpris par les dessins peu réussis.





Musique

CD GÉNÉRATION JAPANIMATION

Voici un CD qui va vous rappeler bien des souvenirs, puisqu'il contient une dizaine de vieux génériques français en version originale : Capitaine Flam, San Ku Kai, Albator, Les petits malins, Lady Oscar, L'empire des cinq, Super Durand, Mazinger Z, Bioman et L'oiseau bleu ! Le tout est en plus présenté dans un boîtier collector, avec un petit livret contenant les paroles des chansons, ainsi qu'une petite fiche sur chaque série, histoire de rafraîchir vos souvenirs émus. Il ne vous reste plus qu'à entonner ces joyeux refrains sur les versions karaoké proposées à la fin ! Édité par Animusik, il est disponible à peu près partout.



Toshinden



To Shin Den : © Takara Co., LTD

Adaptation d'un jeu vidéo en dessin animé

Si vous lisez régulièrement la rubrique Animepaad, vous saviez depuis un an déjà qu'au Japon venait d'être réalisées deux OAV (dessins animés réservés à la vidéo) inspirées du fameux jeu vidéo To Shin Den. Les voici qui nous arrivent déjà en version française chez BMG !

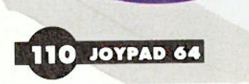
Commençons par situer l'histoire. Il est toujours délicat d'adapter à l'écran (que ce soit en film ou en dessin animé) un jeu vidéo, et principalement un jeu de baston comme celui-ci. Étant donné que le but du jeu est toujours d'affronter le plus d'adversaires possible dans un grand tournoi, on finit toujours par tomber sur le même style de scénario où n'importe quel prétexte est bon pour faire se friter les principaux personnages.
Cette fois encore, nous n'échappons pas à la règle, mais la chose est à peu près plausible (ce qui n'est déjà pas mal). Il y a plusieurs années, Eiji, Kayin, Ellis, Sofia et tous les autres se sont affrontés lors d'un grand championnat international d'arts martiaux. Ce tournoi s'était achevé par un terrifiant combat entre Gaïa et Eiji. Depuis, chacun est rentré chez soit et Eiji, de retour sur le lieu du combat, y retrouve son vieil adversaire Kayin. Kayin nourrit une haine profonde pour Eiji, car son frère Show est responsable



DES VOIX CONNUES POUR TO SHIN DEN

To Shin Den est commercialisé en version française et son doublage est de bonne facture. Les personnages sont convaincants et on peut reconnaître de nombreuses voix familières de nos séries TV : Show est doublé par Éric Legrand (voix de Seiyar dans Saint Seiya ou de Yamcha dans DBZ), Sofia par Valérie Siclay (Nadia), Gaïa par Michel Vigné (Nemo dans Nadia, et les méchants dans Street Fighter II le film) et Kaos par Marc François (Shiriu et Hyoga dans Saint Seiya).
Enfin, BMG a choisi de sortir les deux OAV sur deux cassettes séparées. Chacune ne durant que 30 minutes, et vu que le prix à l'unité est moindre, on aurait pu les réunir sur une seule et même cassette.

Un dessin animé très fidèle au jeu





Fatal Fury : © SNK

LES AUTRES JEUX VIDÉO "ANIMÉS"

A ce jour, la meilleure adaptation en dessin animé d'un jeu vidéo reste le splendide film de Street Fighter II réalisé en 1994. Les combats sont remarquablement mis en scène et l'animation est de très bonne qualité. Vient ensuite la série des Fatal Fury. Si les deux premiers sont de qualité médiocre, le troisième, réalisé pour le cinéma au même moment que Street Fighter II, vaut le détour.
Dans les nullités à éviter absolument, on n'oubliera jamais les téléfilms spéciaux de Samurai Shodown et de Art of Fighting !
Enfin, il y a toujours la série TV Street Fighter II V qui continue de sortir en vidéo. Le second volume vient de paraître avec les épisodes 4 à 6. Ce dessin animé sans prétention présente de manière originale les aventures de la jeunesse de Ryû et Ken.

Street Fighter II V : © Capcom

e la mort de son père (ça commence à se compliquer, là...).
ais à côté de ces vieilles querelles familiales, quelque chose de bien plus terrible trame. Une mystérieuse organisation criminelle prépare un plan à l'échelle monale. Ils affrontent un à un les meilleurs combattants afin de mettre au point une mée de soldats indestructibles, mi-hommes, mi-machines. Leurs premiers tests ce à des militaires semblent plutôt concluants. Evidemment, tous les anciens paripants du tournoi sont menacés et un à un, ils tombent face à l'envoyé très spéal de cette organisation qui n'est autre que Show... Mais oui, le frère d'Eiji.

echniquement assez réussi

ins la famille des dessins animés tirés de jeu vidéo, To Shin Den est assez réussi. in d'égaler le film de Street Fighter II au niveau de sa qualité d'animation, il bénée quand même de dessins soignés (les décors, principalement, sont magnifiques). écisons que la mise en scène a été confiée à un spécialiste du genre, Masami vari, le dessinateur et réalisateur des Fatal Fury !
tons aussi que si les dessins des personnages diffèrent un peu par rapport au , leurs attaques et leur mode de combat ont été scrupuleusement respectés ème si parfois les attaques traduites en français font un peu ridicule).

SUIKODEN À LA TÉLÉ !

utre adaptation de jeu vidéo, Suioden, qui sort actuellement sur PlayStation, nous est proposé ce nois-ci chez Miki Vidéo dans sa verion animée. Cette petite OAV unique e 45 minutes est assez bien faite. lle raconte comment le jeune Takaeru tente de libérer sa sœur enleée par un syndicat du crime qui ègne sur un Tokyo dévasté par un emblement de terre. Takateru va entourer de toute une équipe : un ncien flic, un prêtre, une nonne inja... Bref, le schéma classique des rotagonistes de jeu de rôles.



oden : © H. Yoshioka / Kadokawa Shoten / JVC / JC Staff



Japon

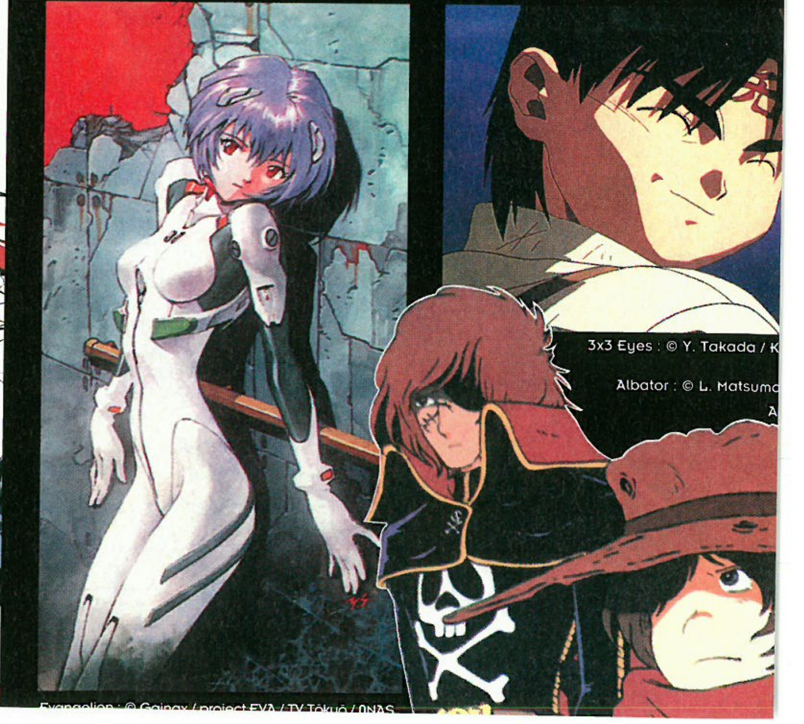
- Sortie du film d'Evangelion ! Il se composait de 72 minutes de best-of des 24 premiers épisodes et de 27 minutes inédites répondant à quelques-unes des nombreuses questions que se posait le public. Une suite (avec d'autres réponses encore) est attendue en juillet.
- Slayers reviendra en juillet au cinéma pour un troisième film, Slayers Great, ainsi que Tenchi Muyo pour un super film d'été.
- Un nouveau téléfilm spécial de City Hunter vient d'être diffusé au Japon. Son titre : Good Bye My Sweet Heart. Ryo Saeba doit y protéger une jeune star...

France

- Après Signé Cat's Eyes, France 3 rediffusera en juin Albator 84 chaque soir de la semaine vers 17h00.
- Sortie, dans la collection Kaze Cinemanga, de Arion en version doublée. Le prochain film du fameux cycle à sortir en vidéo sera intitulé Grey.
- C'est à la fin du mois que sortiront les dernières cassettes des Mystérieuses Cités d'Or chez AK Vidéo. On ne sait toujours pas quelle sera la prochaine série de l'éditeur !
- Tonkam annonce la sortie cette année de deux autres mangas, moins connus, de Masakazu Katsura (Video Girl Ai) : Zetman et Shadow Lady.
- Manga Player Collection va sortir 3 x 3 Eyes en version reliée. Premier tome prévu le 6 mai, en même temps que la suite de Rampou.

Slayers © Slaye Project

Cités d'Or : © N



3x3 Eyes : © Y. Takada / K

Albator : © L. Matsumo A

Evangelion : © Gainax / project EVA / TV Tokyo / NAS



Star Wars encore et toujours, quelques classiques, quelques news, mais surtout, le retour du Marvel Univers dans les kiosques. Par Serge Février

STAR WARS : Boba Fett tome 1

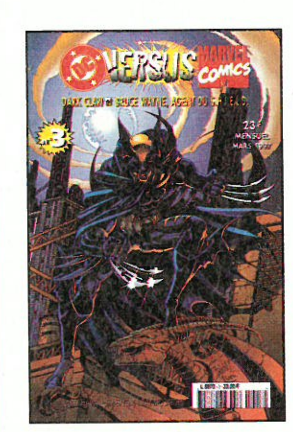
Il fallait bien 2 tomes pour rendre hommage au chasseur de prime le plus craint de toute la galaxie. Avouons-le, malgré l'ajout d'un plan dans le premier film de la trilogie, ses apparitions ont jusqu'ici été des plus courtes, et c'est bien dommage... Mais cette fresque historique, ce récit épique, ce gros plan sur une courte partie de sa vie de bête de combat sait mettre en évidence son professionnalisme et son savoir faire. Et en prime, à l'origine des péripéties de cet épisode, il nous est donné de voir l'un des semblables de Jabba faisant la cour à une merveilleuses limace femelle. Y a pas à dire, les goûts et les couleurs... Bon, disons quand même que les dessins sont un peu spéciaux, et je ne parle pas des couleurs, qui elles, sont limite nervous breakdown, mais le personnage est tellement prenant que c'est tout de même tout bon.

Editeur : Dark Horse France

Witchblade n°3

Suite des aventures de la superbe Sara Pezzini. Outre un terrible face à face entre elle et le très mystérieux Ian Nottingham, l'un des points forts de cet épisode est l'historique d'un certain gant magique...

Editeur :Semic

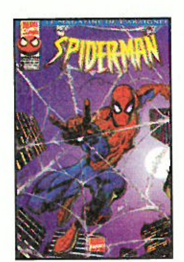


DC versus Marvel Comics n°3

Le mythique cross-over se poursuit avec «Amalgam» la fusion des deux univers. Riche, très riche en rebondissements et en informations, ce troisième épisode nous présente Dark Claw et Bruce Wayne, agents du S.H.I.E.L.D., et leurs adversaires.

Editeur :Semic

Marvel Comics : le retour



L'univers Marvel est de retour dans nos chaumières grâce à Marvel France. Comme vous aviez pu le lire dans la rubrique nécrologique de Joypad 61, le contrat liant Marvel et Semic n'avait pas été renouvelé, et pour cause : depuis février 97, Marvel Comics Group dispose de sa propre filiale de publication sur notre territoire. La période de transition n'aura pas été trop longue, et il nous est à nouveau possible de retrouver tous nos héros, mutants ou autres, dans 20 titres différents pour commencer. Cette nouvelle édition va regrouper les épisodes de chaque série et respecter la suite des séries déjà existantes. De plus, bon nombre d'articles, de fiches ou d'informations sur les héros viendront agrémenter ces comics. Et pour finir, la cerise sur le gâteau, il est prévu que de nouvelles séries (comme Untold Tales of Spiderman ou Green Goblin) soient publiées. Donkeuuuh... la patience n'est plus de mise et il faut se ruer chez son libraire et déguster sans modération cette nouvelle génération de comics.

Quelques news de chez SEMIC

- Autre retour très attendu, celui de Strange. Dès le 12 mai dans les kiosques, vous verrez arriver le Strange 325 qui, après un petit lifting, va nous plonger dans l'univers de DC Comics, en commençant par Batman, Justice League of America (JLA), Wonder Woman et Flash.
- Pour le n° 1 de la collection Planète Comics, nous avons droit à un chef d'oeuvre : un cross-over entre Witchblade et Spawn dont l'intrigue se situe au moyen âge. A voir !
- A partir du mois de mai, la revue Spawn devient mensuelle.

Vous pourrez retrouver tous ces titres à la librairie Arkham Comics, à Paris.







ET TA MÈRE

ELLE DIT QUOI

TA MÈRE ?

PLAYSTATION

NEWS

Titre	Prix
RALLY (fin mai)	329 F + 0F
OTO RACER	329 F + 0F
NG OF FIGHTER 96	329 F + 0F
MURAÏ 3	349 F + 0F
TLE BIG ADVENTURE	349 F + 0F
OKEN HELIX	349 F + 0F
MURAÏ 3	349 F + 0F
DER	349 F + 0F
FALL 3D	349 F + 0F
IDAS INTERNATIONAL	349 F + 0F
RSCHE CHALLENGE	299 F + 0F
IKODEN	349 F + 0F
GACY OF KAIN	349 F + 0F
HUMED	349 F + 0F
RKLIGHT	349 F + 0F
TLE STATION	349 F + 0F
CALIBUR	349 F + 0F
ST VIKING 2	349 F + 0F
TCHIC FORCE	349 F + 0F
TUAL POOL	349 F + 0F
NSTER TRUCK	349 F + 0F
CITÉ DES ENFANTS PERDUS	349 F + 0F
CWORLD 2	349 F + 0F
IREDFEST (SURF !!!)	349 F + 0F
GIC GATHERING	349 F + 0F
KE NUKEM 3 D	349 F + 0F
D FOR SPEED 2	349 F + 0F
NG COMMANDER 4	369 F + 0F
UL BLADE	399 F + 0F

NINTENDO 64

Titre	Prix
WAWE RACE 64	449 F + 0F
MARIO 64	449 F + 0F
MARIO KART 64	449 F + 0F
PILOTWING 64	479 F + 0F
SHADOW OF EMPIRE	499 F + 0F
FIFA 64	549 F + 0F
TUROK	549 F + 0F

POUR AVOIR TA CONSOLE TELEPHONE NOUS

SATURN

TOP DES TOPS DU MO

Titre	Prix
RELOADED	339 F +
FIGHTERS MEGAMIX	349 F +
FRANKENSTEIN	349 F +
SCORCHER	349 F +
DIE HARD TRILOGIE	349 F +
MAN X TT	349 F +
SOVIET STRIKE	369 F +
FIFA 97	369 F +
DIE HARD arcade	369 F +
CRUSADER NO REMORSE	369 F +
MAGIC GATHERING	369 F +

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINIT

DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/

TÉL.04 92 02 06 0

PLUS TOUS LES AUTRES SUR L

3615 CONSOLPLUS

Les frais de port : c'est nul !

0 Francs* Depuis 5 ans déjà ...
petits prix + port gratuit
=
Les moins chers de France

3615 Consolplus

* à partir de 100 Francs d'achat

S CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES
X MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
e Lépante - 06000 NICE - Tél. 04 93 92 92 73

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDE

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRI

FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F | TOTAL

COORDONNÉES

Nom : ....
Prénom : ....
adresse : ....
....
Ville : ....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT(rajouter 30 F)

jP 02/97

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponib

À LA CARTE

Par Serge Février

Ce mois-ci, Magic est à l'honneur dans notre page consacrée aux cartes avec, une fois n'est pas coutume, une interview express. Interview de Richard Garfield, le créateur de Magic, celui sans qui rien ne serait arrivé.

Magic : L'Assemblée, 5e édition

Enfin la voilà, l'édition nouvelle est arrivée dans nos magasins et elle est de très bonne facture. Un gros effort de cohérence a été fait pour cette édition : plusieurs cartes ont été retirées, d'autres ont fait leur apparition dans le set de base, et ces modifications de structure ont pour but d'accentuer les spécificités de chaque couleur (ex. : le blanc est encore plus axé sur les soins et les protections). Autre fait important, bon nombre des illustrations ont été refaites, d'une part pour respecter la politique de réimpression des anciennes cartes, d'autre part pour permettre aux dessins de correspondre de façon plus précise à la carte (et éviter d'avoir le dessin d'une mouche alors que la carte annonce une planche à roulettes qui ne peut pas voler...). Dernier détail , toutes les cartes exclues du type II ont disparu du set de base.

Une bonne édition qui permettra aux joueurs qui n'achètent leurs sets qu'en français de retrouver beaucoup de cartes qui n'existaient jusqu'alors qu'en anglais. Ne passez pas à côté, il ne lui manque que le bord noir des éditions limitées pour être parfaite.

Editeur : Wizards of the Coast





©WOTC

Une actualité 100 % Magic pour les vrais fans de cartes de jeu et de collec

©WOTC



INTERVIEW DE RICHARD GARFIELD

Professeur de mathématique dans l'état de Washington Richard Garfield est l'inventeur du jeu mondialemen connu, Magic : L'Assemblée. Passionné par les jeux de stratégie, il s'est inspiré des théories combinatoires pour crée Magic. En août 1993, ce fut l'événement : les 10 millions de cartes, initialement prévues pour durer six mois, étaient épuisées aprè seulement six semaines. Ces premières cartes en anglais sont connue sous l'appellation "Alpha" (les 2,6 premiers millions) et "Bêta" (les 7,4 millions restants).

A Paris, à l'occasion du Pro Tour et du salon du jeu de réflexion, nou avons rencontré cet homme qui a créé une révolution dans le monde du jeu, et contribué au repeuplement de la petite place devant l'Université de Jussieu...

Q. : Comment le jeu Magic : L'Assemblée vous est-il venu à l'esprit?

R. : L'idée du jeu de cartes à collectionner m'est venue comme ça Habituellement, il faut travailler longtemps sur une idée pou la développer, mais là, elle m'est venue tout d'un coup Cette idée associée à un jeu sur lequel je travaillais i y a longtemps : «The Five Magics» (en 1983) a donnée Magic : L'Assemblée.

Q. : Jouez-vous à Magic pour le plaisir, ou est-ce toujours dans le but de tester les cartes?

R. : Je ne joue à Magic que pour le plaisir. Il y a des gens qui sont là pour développer et tester les jeux, et je leur fais confiance.

Q. : Pensez-vous que Magic est plutôt un jeu de hasard, ou un jeu de stratégie?

R. : Il est évident qu'il y a une part de chance à Magic, mais cela reste avant tout un jeu de stratégie.

Q. : Et quel est votre opinion sur le jeu Magic sur PC (qui sort actuellement chez Microprose)?

R. : Même s'il y a des améliorations à apporter, c'est un bon jeu qui permet de s'amuser pendant des heures.

Q.: Quels sont vos projets dans le domaine des jeux?

R. : Nous n'avons pas de nouveaux jeux de cartes prévus pour l'instant, mais je travaille sur un jeu de plateau qui devrait sortir avant la fin de l'année. Je travaille aussi sur un autre jeu micro, mais il ne devrait sortir que d'ici... dix ans !! (rires)

Richard Garfield est aussi le créateur de Vampire, Netrunner et Battle Tech.

Infos

- Portal, dont la sortie est prévue pour cet automne, est une version hyper simplifiée du jeu Magic. Dans cette version pour débutants, tous les effets un peu compliqués tels que regroupement, déphasage... seront supprimés.
- Pas de 6e couleur pour Magic : L'Assemblée. Richard Garfield et Wizards considèrent que c'est un cul - de - sac et que si Magic a besoin d'une 6e couleur, c'est que toutes les autres possibilités ont été épuisées et qu'il faut revoir le principe du jeu de fond en comble.
- Environ 25 % des cartes des séries Alpha et Bêta se sont vendues dans la ville de Albuquerque, aux Etats-Unis
- Parlant de son type de jeu, Richard Garfield nous a confié avoir confectionné un jeu bleu-noir afin d'affronter quelques joueurs à l'occasion du Pro Tour.
- Le mois prochain, dans Joypad n° 65, la Joybank mettra aux enchères trois cartes dédicacées par le maître en personne : Richard Garfield... Allez dire après ça qu'on ne vous bichonne pas...



ASTUCES

Kendy qui raconte des histoires saoul...

Je parie que je ne vous ai jamais raconté la fois où j'étais pilote d'avion, je survolais à l'époque les îles King. Et bien figurez-vous que j'ai disparu pendant cinq minutes et que l'on m'a retrouvé juste après avec une barbe vieille de quinze jours ! Je sais, je sais... Vous ne me croyez pas, pourtant c'est la vérité vraie (comme dirait Descartes) Je parie que je ne vous ai jamais raconté la fois où j'étais à Cuba. Alors que je faisais la guérilla avec mes potes rebelles dans le South, j'avais soudainement disparu devant leurs yeux ébahis pour réapparaître cinq minutes après, avec une barbe vieille de quinze jours ! Incroyable ! Incroyable, comme les astuces de ce mois d'ailleurs...

Crusader No Remorse

PLAYSTATION

Version : Européenne



CODES DES NIVEAUX

FWQP	K2CV	D7J1
PLRQ	N3DW	F8K2
SZNF	M4FX	FGL3
TD5S	X5GZ	JFM4
J1BT	C6HO	



Version : Européenne

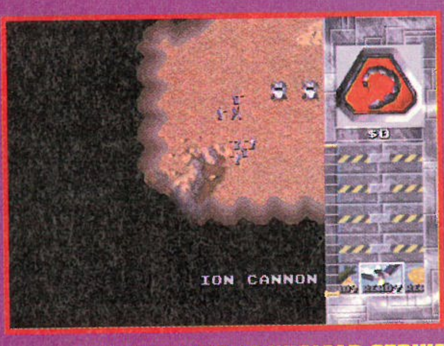
POUR OBTENIR L'AIR STRIKE

Pendant le jeu faites les manipulations suivantes : A, B, C, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, C.



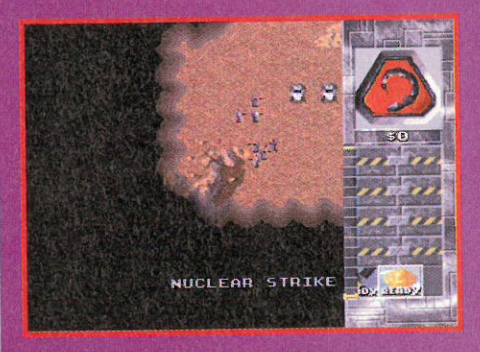
POUR OBTENIR L'ION CANNON

Pendant le jeu, faites les manipulations suivantes : A, B, C, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, B.



POUR OBTENIR LE NUCLEAR STRIKE

Pendant le jeu faites les manipulations suivantes : A, B, C, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, A.





Version : US

POUR AVOIR LA TOTALE !



Pendant le jeu, faites la manipulation suivante sans faire la Pause : Gauche, ●, ✖, Droite, ●, ✖, Bas, ●, ✖. Si la manipulation est réussie, un menu apparaîtra soudainement à l'écran. Si vous désirez l'annuler, refaites une seconde fois la manipulation.

Bubsy 3D

PLAYSTATION

Version : US






99 VIES

Entrez le code suivant : XMUCHOLIFE

POUR SÉLECTIONNER LES NIVEAUX

Entrez le code suivant : XLVLCHTMSB




TOUTES LES ROQUETTES

Entrez le code suivant : XTOOROCKET

BONUS STAGE

Entrez le code suivant : XBNSCHTMMM







Soviet Strike

SATURN

Version : Européenne

LES CODES DES NIVEAUX

Niveau 2 : KRAZHA
Niveau 3 : VERBLUD
Niveau 4 : YADRO
Niveau 5 : PERIWOROT

SÉLECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran-titre faites L1, ●, L1, L1, L1, ●, ●, ●, ●, L1, L1, ●, ●, L1, ●, L1, ●, ●, ●, ●. "Level Select Engage" apparaît alors à l'écran. Il suffira de presser sur les boutons R1 ou R2 pour progresser dans les niveaux supérieurs.



Faites les manipulations sur cet écran.

Faites R1 ou R2.

Mr Bones

SATURN

Version : Européenne

SÉLECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran-titre, faites les manipulations suivantes : RLRRLRLLRLRR.

Blam Machinehead

PLAYSTATION

Version : Européenne

ENERGIE INFINIE

Sur l'écran-titre faites ●, L1, L1, L1, ●, L1, ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L1, L1, L1, L1, ●, ●, L1. "Infinite Energy Engage" apparaît à l'écran.



ASTUCES

Blast Chamber

PLAYSTATION

Version : Européenne

LES CODES

Ziggurat : NAEMMAAB
Backstab : MAGDIEAH
Fall'n'Arch : NINKPDME
Fugitive : MJKKAMKC
Rainbow : JODPIGEH

Andretti Racing

SATURN

Version : Européenne

POUR AVOIR DE NOUVELLES VOITURES DE NASCAR

Choisissez "Begin Career" puis entrez sur l'écran "Register" le code suivant : GO BEARS! Allez ensuite dans le menu de sélection des voitures et vous verrez que de nouvelles bagnoles seront désormais sélectionnables.



Entrez le code dans ce menu.

POUR AVOIR DE NOUVELLES VOITURES D'INDY CAR

Entrez cette fois-ci le code : GO BRUINS!




Entrez "GO BRUINS!"



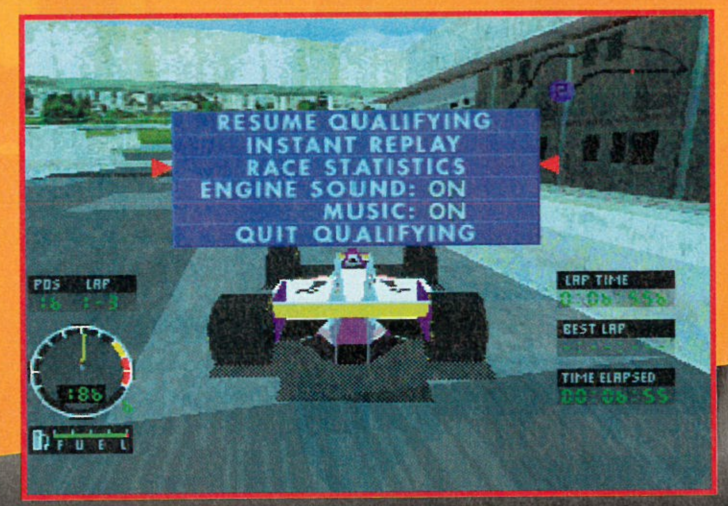
Voici l'une des nouvelles bagnoles !

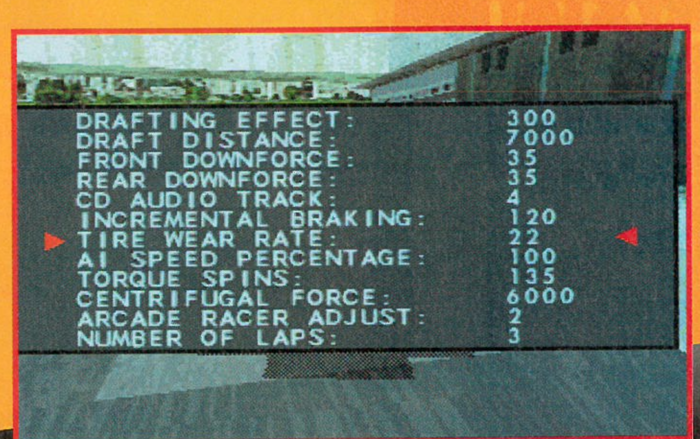
Et voilà !

OPTIONS PLUS

Commencez une partie puis faites pause en pressant sur le bouton Start. Un menu apparaîtra, placez le curseur sur "Race Statistique" puis pressez simultanément sur les boutons Gauche+Droite+A. Le menu secret apparaîtra alors et vous proposera de modifier à votre guise différents paramètres.

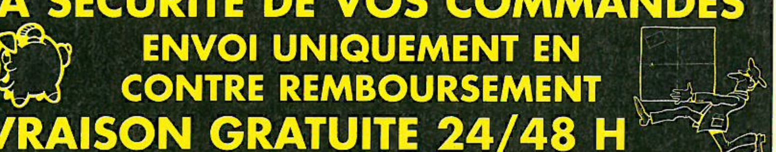
Placez-vous sur "Race Statistique".





Vous pourrez modifier les paramètres du jeu.

EURO DEAL



PLAYSTATION

OLE+2MANETTES+1MEMORY+SACOCHE	1290 F
AD SONY	199 F
AD TURBO	169 F
PAD	249 F
TERSTICK (ARCADE)	399 F
IPLAYER	249 F
ORY CARD	189 F
E LINK	169 F
E PERITEL	169 F
AD ANALOGIQUE SONY (SIM DE VOL)	429 F
ORY CARD 120 BLOCS	329 F
PREDATOR	289 F
ON PRO REPLAY	349 F
N ALLEY	369 F
A SOCCER	299 F
AS POWER SOCCER	369 F
AS POWER SOCCER 97	369 F
STAR SOCCER	369 F
ETTI RACING	365 F
ANAUTS HOLLYDAY	349 F
ADE GREATEST HITS	199 F
51	369 F
ULT RIGGS	349 F
ON SENNA KART DUEL	349 F
LE STATION	369 F
AM	349 F
KDAWN	349 F
ING ROAD	369 F
AGE HEART	319 F
SY	349 F
DES ENFANTS PERDUS	349 F
MAND AND CONQUER	349 F
BOARDER	349 F
H BANDICOOT	369 F
COM	299 F
ADER NO REMORSE	369 F
	299 F
FORCES	369 F
LIGHT	369 F
STALKERS	349 F
CUP	349 F
ENT	349 F
RUCTION DERBY 2	369 F
ARD TRILOGY	369 F
WORLD	299 F
UPTOR	369 F
	349 F
HWORM JIM 2	349 F
EMIC	319 F
MED	349 F
EME GAMES	349 F
EME GAMES 2	319 F
AGILE WARRIOR	349 F
TO BLACK	369 F
6	249 F
7	369 F
DOOM	369 F
ULA ONE	379 F
XIAN 3D	349 F
XY FIGHT	349 F
RUN	349 F
CORE 4X4	369 F
TANE	299 F
2	349 F
CT RACING	349 F
MAN XO	349 F
IDER	319 F
MADDEN 97	369 F
NY BAZOOKATONE	299 F
ER STRIKE	299 F
OF FIGHTERS	319 F
SFIELD	349 F
Y IVAN	299 F
DYNASTY	349 F
E BIG ADVENTURE	369 F
ED	299 F
SOLDIER	299 F
VIKING 2	369 F
C CARPET	349 F
MAN X3	349 F
OMACHINES 3	349 F
TER TRUCKS	369 F
AL COMBAT TRILOGY	369 F
RTOON 2	349 F
	349 F
O MUSEUM VOL 2	349 F
O MUSEUM VOL 3	349 F
O PRIME GOAL	349 F
TEK WARRIOR	349 F
AR 96	349 F
ANG TIME	349 F
N THE ZONE	349 F
N THE ZONE 2	349 F

NBA JAM EXTREME	349 F
NBA JAM TE	249 F
NBA LIVE 96	349 F
NBA LIVE 97	369 F
NEED FOR SPEED 2	369 F
NHL 97	369 F
NHL FACE OFF 97	349 F
NHL POWERPLAY 96	349 F
OFFENSIVE	349 F
OLYMPIC GAMES	349 F
PANDEMONIUM	349 F
PERFECT WEAPON	369 F
PGA TOUR GOLF 96	299 F
PGA TOUR GOLF 97	369 F
PHILOSOMA	349 F
PLAYER MANAGER	349 F
PORSCHE CHALLENGE	349 F
POWERSERVE	299 F
PSYCHIC DETECTIVE	349 F
RAGING SKIES	349 F
RAYMAN 2	369 F
REBEL ASSAULT 2	369 F
RESIDENT EVIL	369 F
REVOLUTION X	299 F
RIDGE RACER	349 F
RIDGE RACER REVOLUTION	369 F
RIOT	349 F
ROAD RAGE	349 F
SAMPRAS EXTREME	349 F
SAMURAI SHODOWN	319 F
SENTIENT	369 F
SHELLSHOCK	349 F
SHOCKWAVE ASSAULT	349 F
SIM CITY 2000	349 F
SKELETON WARRIORS	349 F
SLAMSCAPE	349 F
SOUL BLADE	369 F
SOVIET STRIKE	369 F
SPACE HULK	369 F
SPEEDSTER	359 F
SPIDER	349 F
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	349 F
STAR GLADIATOR	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	349 F
SWAGMAN	369 F
SUIKODEN	349 F
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	349 F
SYNDICATE WARS	369 F
TEKKEN 2	369 F
TENKA	369 F
TEST DRIVE OFF ROAD	369 F
THEME PARK	349 F
THUNDERHAWK 2	349 F
TILT	349 F
TIME COMMANDO	369 F
TOBAL N°1	349 F
TOMB RAIDER	369 F
TOSHIDEN 2	369 F
TOTAL NBA 96	369 F
TOTAL NBA 97	369 F
TRUE PINBALL	369 F
TUNNEL BI	349 F
TWISTED METAL	349 F
TWISTED METAL 2	349 F
VIEWPOINT	369 F
VIPER	349 F
VIRTUAL GOLF	349 F
WARHAWK	349 F
WING COMMANDER 3	369 F
WING COMMANDER 4	369 F
WING OVER	349 F
WIPE OUT 2097	369 F
WORMS	349 F
WRECKING CREW	369 F
WRESTLEMANIA	249 F
WWF IN YOUR HOUSE	349 F
X2	349 F
X-COM	299 F
ZERO DIVIDE	349 F

SATURN

CONSOLE+WORLWIDE SOCCER+SEGA RALLY	1590 F
JOYPAD SATURN	169 F
VIRTUA STICK (ARCADE)	289 F
CARTE MPEG (VIDEO)	999 F
CD PHOTO	199 F
MULTIPLAYER	249 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	189 F
GUN PREDATOR	289 F
10 PIN ALLEY	369 F
AMOK	349 F
ANDRETTI RACING	369 F
AREA 51	369 F
BATTLE STATION	369 F
BEDLAM	349 F
BLACKDAWN	349 F
BREAK POINT TENNIS	349 F
BUG TOO !	369 F
COMMAND AND CONQUER	349 F
CRIME WAVE	349 F
CRUSADER NO REMORSE	369 F
CYBERIA	349 F
DARK SAVIOR	369 F
DAYTONA USA 2	369 F
DESTRUCTION DERBY	349 F
DIE HARD ARCADE	369 F
DIE HARD TRILOGY	369 F
DIGITAL PINBALL	229 F
DISCWORLD	349 F
DOOM	319 F
EARTHWORM JIM 2	349 F
EURO 96	369 F
FIFA 96	249 F
FIFA 97	369 F
FIGHTING VIPERS	349 F
GALAXY FIGHT	299 F
GRID RUN	349 F
HANG ON	349 F
HARDCORE 4X4	369 F
HULK 2	349 F
IMPACT RACING	349 F
JOHN MADDEN 97	369 F
JOHNNY BAZOOKATONE	299 F
LE MANOIR DES AMES PERDUES	299 F
LOST VIKINGS 2	369 F
MAGIC CARPET	369 F
MAGIC THE GATHERING	349 F
MAN X TT	369 F
MEGAMAN X3	349 F
MICROMACHINES 3	359 F
MR BONES	349 F
NBA LIVE 97	369 F
NFL QUATERBACK 96	369 F
NHL POWERPLAY HOCKEY	349 F
NHL POWERPLAY 96	349 F
NIGHT WARRIORS	349 F
PANZER DRAGON 2	389 F
PINBALL GRAFFITI	349 F
RAYMAN	369 F
RAYMAN 2	369 F
SHELLSHOCK	339 F
SIM CITY 2000	359 F
SONIC 3D BLAST	369 F
SOVIET STRIKE	369 F
SPACE HULK	369 F
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	349 F
STREET FIGHTER ALPHA	369 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	349 F
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	349 F
SWAGMAN	369 F
THEME PARK	349 F
THUNDERHAWK 2	329 F
TILT	349 F
TOMB RAIDER	369 F
TOSHIDEN REMIX	339 F
TRUE PINBALL	349 F
ULTIMATE MORTAL COMBAT 3	339 F
VALLORA VALLEY GOLF	299 F
VIRTUA FIGHTER 2	369 F
VIRTUAL GOLF	349 F
WING ARMS	299 F
WIPE OUT	349 F
WORLD CUP GOLF	349 F
WORLWIDE SOCCER 97	349 F
WORMS	349 F
X-MEN	369 F

SUPER NINTENDO

MULTIPLAYER	1
BATTLE CLASH	14
BATMAN FOREVER	29
BLACKHAWK	29
CASPER	39
DB Z LA LEGENDE	49
DEMOLITION MAN	36
DEMON'S CREST	36
DONKEY KONG COUNTRY	36
DONKEY KONG COUNTRY 2	44
DOOM	29
EARTHWORM JIM 2	29
FIFA SOCCER	29
FIFA 96	34
FIFA 97	39
FOREMAN FOR REAL	29
FLINSTONES	29
INTERNATIONAL SOCCER DELUXE	44
KILLER INSTINCT	22
LOST VIKINGS	19
METAL COMBAT	14
MORTAL COMBAT 3	37
MYSTIC QUEST	18
NBA JAM TE	29
NBA LIVE 96	34
NBA LIVE 97	39
NHL HOCKEY 96	36
PAC ATTACK	19
PACMAN 2	18
POWER RANGERS 2	34
PSG	34
PUTTY SQUAD	29
SUPER MARIO WORLD	24
SUPER MARIOWORLD 2	44
SUPER PUNCH OUT	19
TINTIN AU TIBET	44
THEME PARK	34
TOY STORY	39
UNIRALLY	16
URBAN STRIKE	29
WATERWORLD	29
WEAPON LORD	32
YOSHI SAFARI	16

MEGADRIVE

BATMAN FOREVER	19
COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD	23
EARTHWORM JIM 2	29
ECCO 2	14
FIFA 96	34
FIFA 97	34
GAUNTLET IV	19
JURASSIC PARK 2	19
KAWASAKI SUPERBIKE	19
LIGHT CRUSADER	29
MISS PACMAN	19
MICROMACHINES 96	29
MORTAL COMBAT 3	29
NBA JAM TE	29
NBA LIVE 97	34
NHL HOCKEY 96	33
NHL HOCKEY 97	34
LES SCHTROUMPFS	29
PINOCCHIO	38
POCAHONTAS	38
SONIC ET KNUCKLES	19
SUPER SKIDMARKS	29
TAZMANIA 2	12
TOY STORY	29
WORMS	26

POUR COMMANDER

PAR TELEPHONE : 03 29 42 68 74

PAR COURRIER : EURO DEAL
46, Avenue du Général de Gaulle - 88110 RAON-L'ETAPE

ement à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 16 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant"

on de commande à expédier à EURO DEAL
6, avenue du Géneral de Gaulle 88110 RAON-L'ETAPE (SANS REGLEMENT)

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville ....

Références	Prix
CONTRE REMBOURSEMENT CHEQUES OU ESPECES Port :	GRATUIT
Total :	

ASTUCES

2Xtreme
PLAYSTATION
Version : Européenne

LES FIGURES DE BASES
Trick facile : ■, ▲.
Trick moyen : ■, ●, ▲.
Trick difficile : ■, ✖, ▲, ●.

SKATE IN LINE
Spéciale : ●, ■, ✖, ▲.



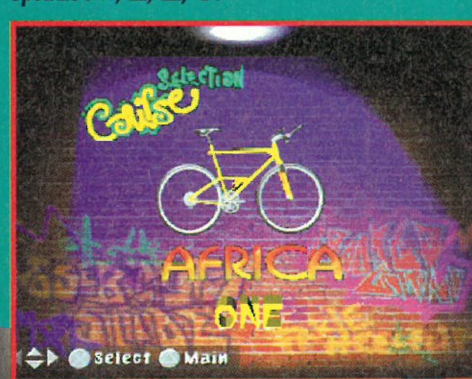
SNOW BOARD
Spéciale : ▲, ■, ✖, ●.



SKATEBOARD
Spéciale : ▲, ✖, ■, ●.

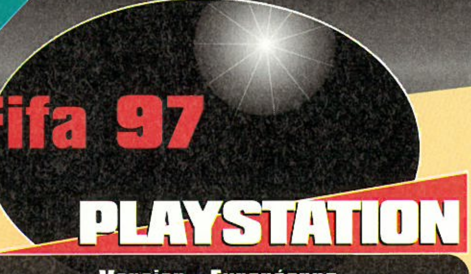


VÉLO
Spéciale : ✖, ■, ▲, ●.



Perfect Weapon
PLAYSTATION
Version : US

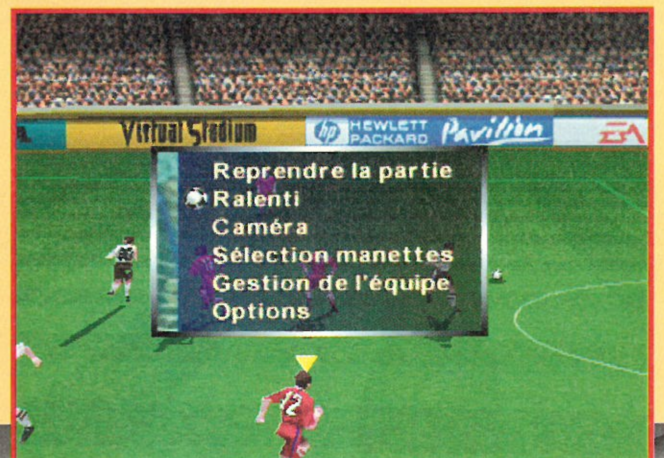
LES CODES DES NIVEAUX
Niveau 1 : ✖, ■, ✖, ■, ■, ●, ■, ●.
Niveau 2 : ●, ✖, ✖, ▲, ●, ●, ✖, ▲.
Niveau 3 : ●, ▲, ■, ●, ■, ■, ▲, ▲.
Niveau 4 : ●, ✖, ✖, ✖, ▲, ●, ▲, ▲.
Niveau 5 : ✖, ✖, ■, ✖, ■, ■, ▲, ●.
Niveau 6 : ▲, ▲, ✖, ■, ▲, ▲, ✖, ●.
Niveau 7 : ●, ●, ✖, ■, ✖, ✖, ●, ▲.
Niveau 8 : ▲, ●, ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ▲.
Niveau 9 : ●, ✖, ●, ●, ■, ●, ✖, ■.
Niveau 10 : ✖, ▲, ●, ✖, ▲, ●, ●, ▲.
Niveau 11 : ●, ■, ■, ✖, ●, ✖, ✖, ●.



Fifa 97
PLAYSTATION
Version : Européenne

POUR CHANGER LES OMBRES

Encore une astuce débile diront certains ! Commencez une partie puis pressez le bouton Start pour faire apparaître le menu. Choisissez l'option "Ralenti", il suffira ensuite de maintenir enfoncé le bouton R1 et de faire Haut ou Bas pour changer l'angle des ombres !



Choisissez "Ralenti".



Maintenez enfoncé R1 puis faites Haut ou Bas.


1 AN DE JOYPAD
+1 JEU
pour seulement
525 F
Soul Blade PlayStation 95%
Manx TT Saturn 92%
numéros de Joypad ....352 F
e jeu Soul Blade (PlayStation)
Manx TT (Saturn)..........................399 F
25 F au lieu de ~~751~~ F
Soit 30 %
de réduction !
BULLETIN D'ABONNEMENT
à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Joypad - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9
JP217
Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu :
1❏ Soul Blade sur PlayStation
2❏ Manx TT sur Saturn
pour 525 F seulement au lieu de ~~751~~ F.
Je réalise ainsi une économie de 226 F.
Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :
❏ Chèque bancaire ou postal
❏ Mandat-lettre
❏ Carte bancaire n°
Expire le
Signature
NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
Date de naissance
Console
Pseudo
(à créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad).
Offre valable 2 mois, dans la limite des stocks disponibles, et réservée à la France métropolitaine.
Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joypad au prix unitaire de 32 F, et le jeu Manx TT ou Soul Blade au prix de 399 F + 16 F de frais de port et d'emballage.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs

ASTUCES

Coolboarders

PLAYSTATION

Version : Européenne



POUR CHANGER LA VOIX DU DJ'S

Allez dans le menu des options puis pressez sur le bouton Select 50 fois. Vous entendrez un petit son qui vous informera que le tip est enclenché.

Mechwarrior 2

PLAYSTATION

Version : US

LES CODES DES NIVEAUX

Freebirth Trials
#Z00A<4ZT0
TZ00A<ZZ04

WOLF'S DRAGOONS

TT00A<XLLL
#*00A<4L<T
T*00A<ZLUA

CAMPAGNES

T#00A<X+<*
#/00A<4+LZ
T/00A<Z+#<
#000A<>40+
T000/<X400
#X00/<44#
TX00/<Z4YX
#Y00/<>UTL
TY00=<XU+X
#A00=<4U0/
TA00=<4U0/
#<00*<>=#Z
T<00*<X=L<
#>00*<4=<Y
T>00*<Z=U*
T>00A>Z=+4

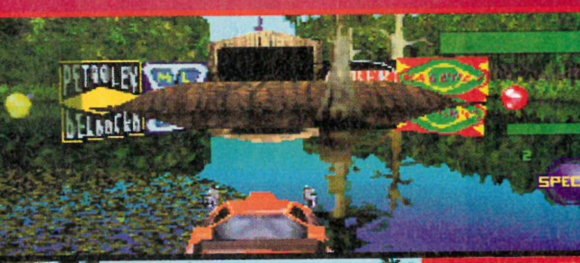
Twisted Metal 2

PLAYSTATION

Version : Européenne

LES CIRCUITS CACHÉS

Sélectionnez le mode deux joueurs puis choisissez "Challenge Match". C'est sur l'écran de sélection des circuits qu'il faudra effectuer les manipulations suivantes.



JET MOTO

Faites Haut, Bas, Droite, R1.

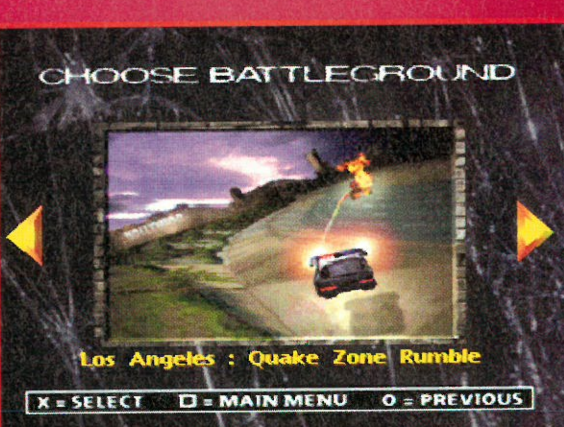
Sélectionnez "Challenge Match".





ROOFTOPS

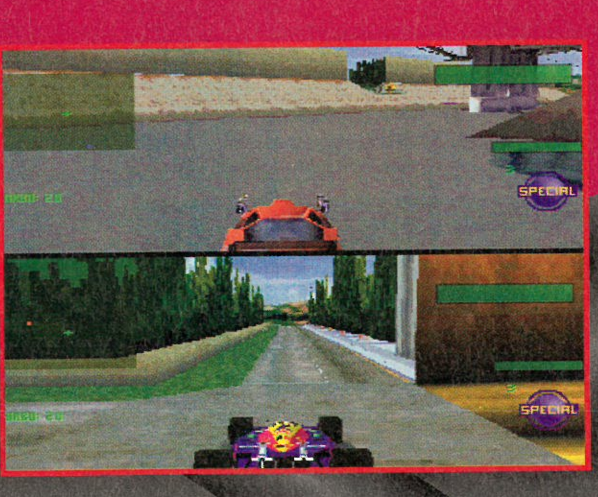
Faites Bas, Gauche, R1, Bas.



Faites les manipulations sur cet écran.

CYBURBIA

Faites Bas, Haut, L1, R1.



Disruptor

PLAYSTATION

Version : Européenne

LES CODES DES NIVEAUX EN EASY

Niveau 2 :
■, ■, ▲, ✖, ●, ●, ▲, ✖, ✖, ●, ✖, ✖.
Niveau 3 :
✖, ▲, ●, ▲, ✖, ✖, ▲, ●, ●, ■, ●, ●.
Niveau 4 :
▲, ✖, ●, ✖, ▲, ■, ●, ●, ✖, ▲, ▲, ■.
Niveau 5 :
●, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ✖, ✖, ■, ▲, ■, ●.
Niveau 6 :
✖, ■, ●, ■, ✖, ▲, ▲, ■, ●, ▲, ●, ■.
Niveau 7 :
✖, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ▲, ▲, ●, ✖, ✖, ●.
Niveau 8 :
✖, ●, ✖, ●, ✖, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ■, ✖.
Niveau 9 :
▲, ✖, ✖, ■, ▲, ●, ●, ■, ✖, ●, ✖, ▲.
Niveau 10 :
▲, ■, ✖, ▲, ■, ■, ▲, ✖, ●, ●, ●, ✖.
Niveau 11 :
▲, ●, ●, ▲, ✖, ✖, ●, ●, ✖, ✖, ▲, ●.
Niveau 12 :
✖, ▲, ✖, ▲, ●, ✖, ●, ■, ▲, ●, ✖, ■.
Niveau 13 :
✖, ✖, ●, ●, ▲, ●, ✖, ●, ■, ✖, ▲, ▲.

LES CODES DES NIVEAUX EN HARD

Niveau 2 :
✖, ■, ▲, ✖, ●, ●, ▲, ✖, ▲, ●, ✖, ✖.
Niveau 3 :
✖, ●, ■, ▲, ▲, ✖, ▲, ■, ●, ■, ●, ●.
Niveau 4 :
▲, ✖, ▲, ✖, ▲, ●, ●, ▲, ✖, ●, ▲, ■.
Niveau 5 :
●, ■, ●, ●, ■, ✖, ▲, ✖, ■, ✖, ■, ●.
Niveau 6 :
✖, ●, ●, ✖, ✖, ●, ▲, ■, ▲, ▲, ●, ■.
Niveau 7 :
✖, ▲, ✖, ●, ▲, ▲, ▲, ■, ●, ▲, ■, ✖.
Niveau 8 :
▲, ▲, ✖, ■, ✖, ●, ●, ■, ■, ■, ✖, ▲.
Niveau 9 :
▲, ✖, ▲, ▲, ✖, ■, ●, ■, ●, ✖, ●, ✖.
Niveau 10 :
▲, ■, ▲, ▲, ✖, ■, ■, ●, ▲, ▲, ▲, ●.
Niveau 11 :
✖, ●, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ●, ▲, ▲, ✖, ■.
Niveau 12 :
▲, ■, ✖, ▲, ●, ●, ■, ✖, ✖, ●, ▲, ▲.
Niveau 13 :
▲, ✖, ●, ✖, ●, ■, ▲, ●, ■, ✖, ✖, ●.

The Incredible Hulk

SATURN

Version : Européenne

LES CODES DES NIVEAUX EN EASY

Niveau 2 : 80100F8401
Niveau 3 : B0100A5626
Niveau 4 : D010012850
Niveau 5 : 101005F9E8

LES CODES DES NIVEAUX EN HARD

Niveau 2 : 60080FFB85
Niveau 3 : 90080ACDAA
Niveau 4 : B008019FD4
Niveau 5 : F01005616D

THE INCREDIBLE HULK
Nouveau jeu
F01005616D
Options
Les Dieux du jeu
Appuyer sur Start

la oybank 100 JOY$

la oybank 200 JOY$

la oybank 10 JOY$

la oybank 50 JOY$

la oybank 500 JOY$

la oybank 20 JOY$



Aaah, ce merveilleux mois de mai

Mr Zlu, se rendant compte que la Joybank avait changé de tronche sans le prévenir, est venu me voir, l'autre jour, avec Olga sous le bras, sa poubelle préférée. Il m'a dit, je cite : "Euh… hey… euh, grumpf, Joybank, Grrrrr changée… euh, hârgn hârgn", ce qui pourrait certainement se traduire en langage humain, c'est sûr, mais je préfère répondre sans traduire littéralement : "Ne vous affolez pas, vos anciens billets sont toujours valables, surtout ne les envoyez pas à Olga, sauf par charité, et rappelez-vous que la maquette ne fait pas la Joybank, c'est-à-dire que le système reste le même, vous envoyez vos mises, tout ça, et vous pouvez toujours gagner des lots que vous ne trouverez bien souvent nulle part ailleurs, T-shirts collectors, objets de promo professionnels, etc. Bref, toutes ces petites choses que l'on ne peut dénicher qu'ici !" Ce qui peut se traduire en Zluesque par : "Mouiff, mmmmmpaaah grââve". Bref, Mr Zlu est reparti heureux, abordant le mois de mai avec l'enthousiasme compréhensible et fort attendrissant de celui qui pourra faire, une fois encore, ce qui lui plaît.

Lot n°1
T-shirt Blood Omen Legacy of Kain
10 Gagnants

Offerts par BMG Interactive

Mise à Prix: 150 Joy$

Ce T-shirt exclusif offert par BMG Interactive vous permettra peut-être de vous prendre un peu plus pour un vampire. Après tout, du T-shirt à l'armure de plaques, il n'y a qu'un pas, me dit Mr Zlu. Et c'est vrai que quitte à cacher sa nudité, autant le faire avec du 100% coton plutôt que du métal mal brossé. D'autant que pour tenir un paddle correctement,



Mr Zlu tient tout particulièrement à remercier Saphir pour son aide Ô combien précieuse !



Le règlement

1 "En mai, fais ce qu'il te plaît", mais tous les Joy$ envoyés sont perdus. Nous aussi on fait ce qu'il nous plaît.
2 Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes. S'il manque quoi que ce soit, on se fera un plaisir de donner à manger à Olga, la poubelle de Zlu.
3 On a beau être en mai, je ne peux pas faire TOUT ce qui me plaît, puisque ni moi ni personne ayant participé à la Joybank n'a le droit d'y jouer.
4 Si vous voulez vous faire plaisir à plusieurs, soit, ça vous regarde, mettez vos mises en commun si vous voulez, mais un seul nom sur le bulletin suffit.
5 Olga, la poubelle de Zlu, elle sait se faire plaisir avec les faux Joy$. Car, après tout, c'est mai pour les poubelles aussi. Et on déteste les faux Joy$.
6 Envoyez tout ça à : Joypad Joybank- 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Si ça vous plaît de l'envoyer au Pape, vous pouvez, mais ça marche moins bien.
7 Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 66 de Joypad. C'est en juin, et "En juin, il ne se passe rien".
8 Tu as toute latitude pour miser sur plusieurs lots, mais s'il te plaît, en mai, sépare bien les mises, que tu DOIS nous envoyer.
9 Non, cet article n'a toujours rien de neuf. On est en mai, pas en janvier: Pas de bonnes résolutions.

Lot n°2 Casquette et Tee-shirt "The Substitute" 50 Gagnants

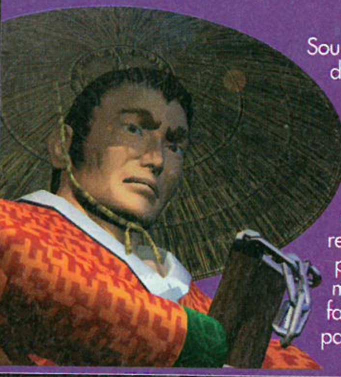
Offerts par New Video Agency
Mise à Prix: 200 Joy$

A l'occasion de la sortie en vidéo du film "The Substitute" avec Tom Berenger, voici une collection de T-shirts et de casquettes aux couleurs du film du même nom. Tom Berenger, en professeur dans un lycée particulièrement difficile où, il faut le dire, ça frite, serait bien fier de vous.



Lot n°4 Calendriers Soul Blade 3 Gagnants

Offerts par Sony C.E. Europe
Mise à Prix: 400 Joy$



Soul Blade, c'est un grand jeu, c'est du Namco. Ce calendrier, introuvable ailleurs, ou presque, est non seulement beau, mais utile, comme tous les calendriers. Grâce à lui, vous saurez quand vous êtes en mai, donc quand vous pourrez faire ce qui vous plaît. Et en plus, il ne dit pas "Maman", mais il est beau. Et il pourrait faire le café, mais ne poussons pas, ce n'est qu'un calendrier.

Résultats de la Joybank 62

LOT N°1 : 1 jeu "La Cité des enfants perdus" sur PlayStation

10 998 Joy$: MORITZ Arnaud
9 500 Joy$: KOUBY Karim
8 740 Joy$: ARMANZO Eric
8 350 Joy$: CHARPENTIER Nicolas
6 545 Joy$: CHAPUIS Caroline

LOT N°2 : 1 cassette vidéo "BLACK JACK" volume 1

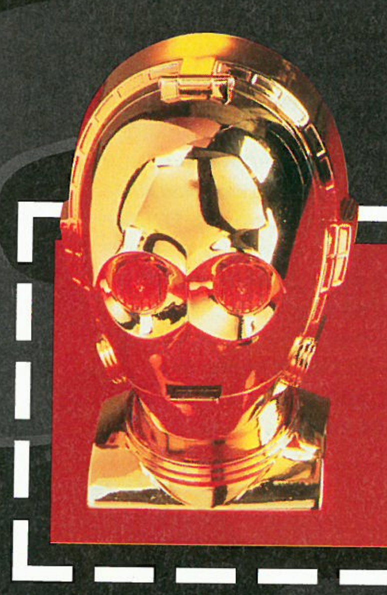
4 635 Joy$: COUSIN Sophie
4 315 Joy$: MARTINEZ Gilbert
4 130 Joy$: PAPUT Rémi
3 430 Joy$: CHANTALON Hervé
3 080 Joy$: BOECKX David

LOT N°3 : 1 Tee-shirt "SIM CITY 2000"

4 852 Joy$: DELABANNE Yann
3 500 Joy$: BUISINE Sylvain
3 500 Joy$: LANFRANCHI Clément
3 290 Joy$: BRETON Mathieu
3 265 Joy$: BAILLY Hubert

LOT N°4 : 1 jeu "COOL BOARDERS" sur PlayStation

14 350 Joy$: DRU Etienne
13 676 Joy$: SIMON Etienne
11 005 Joy$: ROLAND Christophe
10 616 Joy$: DEGARDIN Julien
10 185 Joy$: PERNIOLA Maxime



Lot n°3 Micro Machines Star Wars (Z6PO) 4 Gagnants

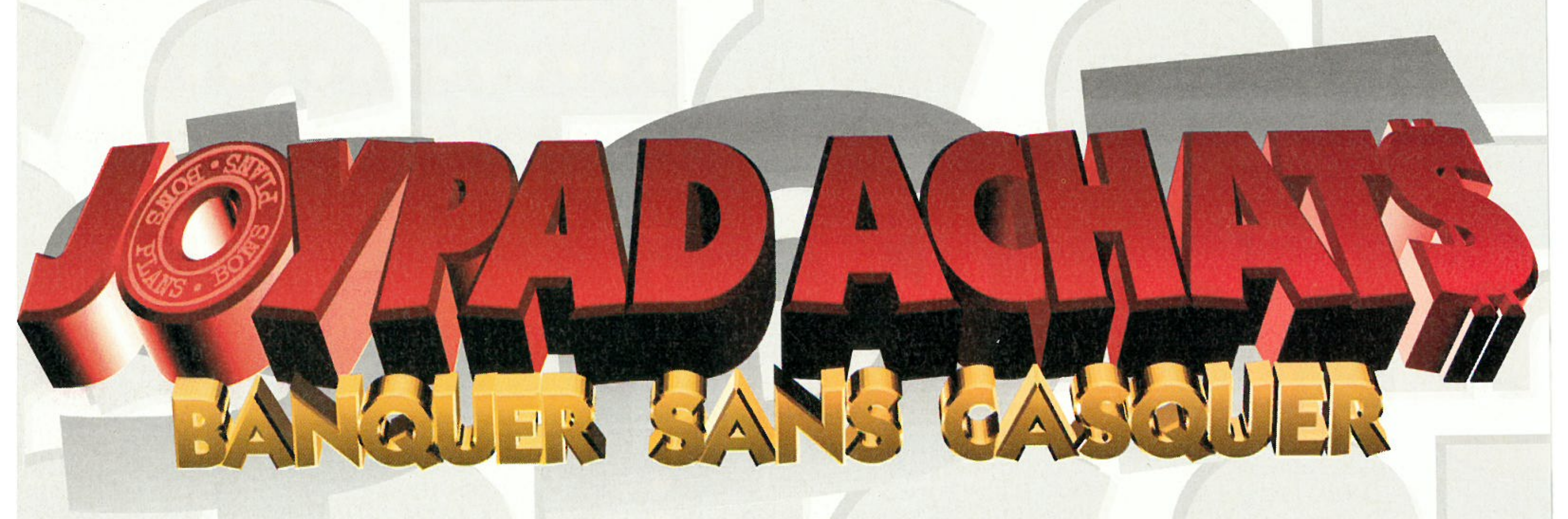
Offerts par Ideal
Mise à Prix: 300 Joy$

Vous avez quelque chose contre les bonshommes rouges? Lancez-vous sur les bonshommes d'or ! On varie les plaisirs avec ces micro-machines de la tête de C3PO ou Z6PO (suivant que soyez VO ou VF). C'est pour les fans de Star Wars !

VENTES AUX ENCHÈRES JOYPAD 64

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Votre console : ....
Votre mise : Lot n°1 ....
Lot n°2 ....
Lot n°3 ....
Lot n°4 ....

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules. Date limite d'envoi : 30 mai 1997 à renvoyer à Joypad - La Joybank 6, bis rue Fournier 92588 Clichy Cedex



Mercredi 26 mars, rédaction de Joypad, 19h32, Clichy. La Yaroze vient d'arriver. Sautillant d'excitation à l'idée de tripatouiller la bête, j'ouvre la boîte tout en me remémorant mes quelques notions de C. Mmmmm, trois bouquins... nous verrons plus tard... Une PlayStation, noire bien sûr, flambant neuve et à la texture graphite luxueuse... deux pads assortis, le câble pour la relier au PC et la précieuse carte mémoire qui permet de faire tourner l'ensemble avec le Boot Disc et le CD-Rom contenant tout le nécessaire pour la programmation... Il est temps de voir un peu ce que c'est que la Net Yaroze !

Pour vous, le C n'est rien de plus qu'une lettre de l'alphabet ? Alors, laissez tomber !

Net Yaroze, Faites vos jeux !

CHAPITRE 1
Rien ne sert de courir

Que ce soit bien clair : il ne suffit pas de posséder une Yaroze pour faire Tekken 4. Ce qu'il vous faut pour en tirer pleinement parti, c'est (je cite) : "une expérience de la programmation en C à un niveau compétent, et une connaissance des outils de développement, de création et d'édition de graphismes 2D. En addition, au moins une approche basique des outils de modélisation 3D et de création/édition de sons." Bien sûr, rien ne vous empêche, en plus de ce qui est fourni avec le pack, d'acheter différents bouquin sur l'art et la manière de programmer en C, mais pensez à vous armer également de courage et de persévérance.

CHAPITRE 2
Avoir plus d'un tour dans son sac

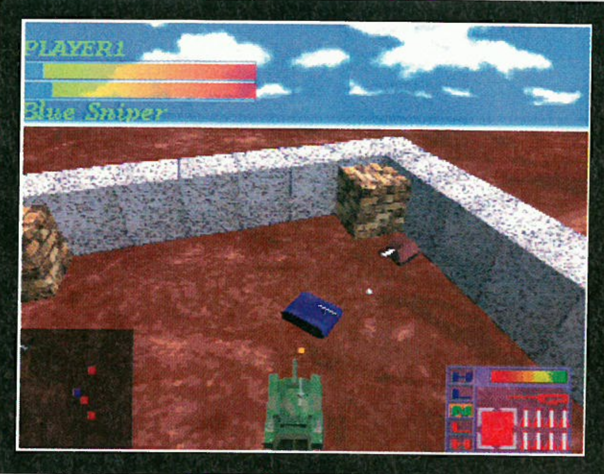
Le pack Yaroze contient tout le nécessaire pour commencer le développement (eu égard de ce qui a été dit au chapitre 1). Vous trouverez trois livrets (en anglais) :

- Le Startup Guide : explications sur ce que contient le pack, ce qu'il requiert pour être utilisé, et les instructions pas à pas sur la façon d'installer tout ça sur votre PC, et comment le lancer.
- Le User Guide : détails techniques, fonctionnement du système, manière de produire des logiciels Net Yaroze.
- Library Reference Guide : liste et descriptifs de toutes les fonctions et procédures, des libraires (et de la façon d'y accéder), et de tout ce qui est inclus dans le CD-Rom.

CHAPITRE 3
Simple comme bonjour

Brancher la bécane est fort simple, c'est bien expliqué et à la portée de n'importe qui. Pour que tout marche correctement, sachez qu'il ne vous faut pas un Pentium 600+ MMX et trois cartes accélératrices : un simple 486 DX2 66 MHz avec un port série libre et un modem de 14400 BPS suffira. L'installation du soft-

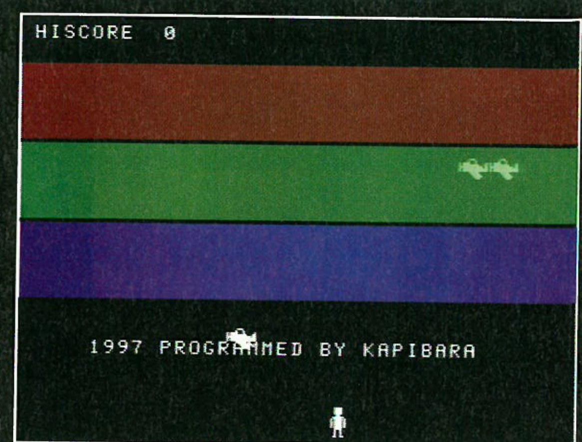
Ceci n'est pas une memory card ! Point du tout, il s'agit d'un accessoire central du kit, le passe dit "access card", sans lequel rien n'est possible !



LE PIRE ET LE MEILLEUR

Il est bien entendu possible de réaliser des jeux 3D, pour les plus ambitieux...

...mais aussi de participer au concours du jeu le plus rétro, pour les plus flemmards !



ware Net Yaroze ne demande que 10 Mo d'espace sur votre disque dur, et seulement 4 Mo de RAM sont suffisants pour travailler. Bref, depuis un PC moyen, sous Windows 3.1 et MS-DOS 5.0, le fabuleux monde Net Yaroze s'ouvre à vous ! Le site Web est accessible à tout acheteur de la Net Yaroze moyennant un simple coup de fil.

CHAPITRE 4
En un mot comme en cent

Pour tout ceux qui ont des idées plein la tête, la Yaroze est disponible en Angleterre pour la "modique" somme de £ 549 (4 400 F), par fax au : 44 (0) 171 390 4324, par e-mail à : ps_yaroze@interactive.sony.com, ou par courrier à : Yaroze Application, Sony Computer Entertainment Europe, Waverley House, 7-12 Noel Street, London W1V 4HH UK. Notons pour finir que, bien que ce ne soit pas le but, la PlayStation du pack lit tous les CD quelle que soit leur nationalité, et qu'elle n'a rien de bien spécial, puisque tout fonctionne aussi avec une machine classique. L'intérêt principal du programme Net Yaroze réside tout de même dans l'accès au serveur Web privé mis en place par Sony, où échanges de routines, infos, bidouilles et détails techniques seront apportés au jour le jour par les adhérents et les programmeurs de Sony (très professionnels et prompts à répondre à toute question).

Des livres bien faits, un package luxueux, des outils simples et puissants... La Yaroze est un met de choix pour les développeurs en herbe !



Et voilà : la Yaroze, un PC, deux secondes à tripatouiller quelques lignes de codes et on écrit n'importe quoi à l'écran !

BANC D'ESSAI

Méfiez-vous des super cartes mémoire

Il existe actuellement sur le marché plusieurs modèles de cartes mémoire pour la PlayStation, répondant à des besoins différents. Faut-il se laisser tenter par ces cartes gadgets? Pas sûr, d'autant plus que les défauts de fabrication y semblent nombreux.



Une carte aux capacités colossales, mais vraiment peu fiable. Passez votre chemin et préférez des cartes mémoire traditionnelles pour ce qui est de la fiabilité.

Laissons de coté les premiers modèles (à savoir la memory card Score Games et la Colour de Memtech) : identiques à la couleur près au modèle de base, elles sont considérablement plus chères. Votre choix devrait donc logiquement se porter vers le modèle de base. Les autres cartes ciblent essentiellement les fanatiques de jeux de longue haleine et de records en tout genre, puisqu'elles proposent de multiplier par 10 le nombre de blocs.

Des cartes peu pratiques...

Deux modèles sont techniquement très proches : il s'agit des cartes Datel et Joytech proposant respectivement 120 et 240 blocs de sauvegarde. Elles disposent toutes deux d'un bouton permettant de sélectionner la plage de sauvegarde désirée et d'une petite lumière indiquant le changement de plage. Pour passer à la plage 4 par exemple, vous devrez appuyer 4 fois sur le bouton "Select" de la carte : pas vraiment très pratique pour s'y retrouver ! Si nous n'avons pas encore noté de dysfonctionnements sur le modèle Datel 120 blocs, le test de la Joytech s'est avéré véritablement catastrophique : perte de sauvegardes, impossibilité de changer de plage en cours de jeu ou de récupérer sa sauvegarde, et enfin formatage accidentel après avoir lancé l'effacement d'un bloc !

Une fiabilité défaillante

Le troisième et dernier modèle (la Datel 360 blocs) ne passera pas notre test avec plus de succès. Malgré ses 360 blocs et un confort d'utilisation supérieur à ses concurrents (un petit écran vous indique sur quel plage vous vous situez), cette carte mémoire s'est révélée quelque peu taquine ! Saut de plage, sauvegarde portée disparue, bugs d'affichage dans le menu de sauvegarde et sauvegardes irrécupérables. La taquinerie à 399 F, ça fait un peu cher, non?

120, 240, 360 blocs, c'est sûr, ça impressionne ! Malheureusement, la fiabilité de ces cartes grande capacité demeure encore très aléatoire et ce pour presque tous les modèles testés.

MERDE! J'AI PAS ASSEZ DE MEMOIRE...
COMMENT J'VAIS TERMINER MA PARTIE MOI?
C'EST VRAI! J'ME FAIS UN PEU CHIER DANS CE MUSÉE...

JEU DE CARTES

NOM DE LA CARTE	BLOCS	FIABILITÉ	PRIX
Modèle de base (Sony)	15	Standard	129 F
Memory Card (Score Games)	15	Standard	149 F
Colour (Memtech)	15	Standard	169 F
Memory Card plus (Datel)	120	Correcte?	299 F
Memory Card+ (Joytech)	240	Mauvaise	349 F
360 slots (Datel)	360	Catastrophique	399 F



Le bon plan boutique

Neuf et occaz sont disponibles à Trok' Games à Challans (85) qui reprendra vos anciens jeux contre des bons d'achat valables sur les nouveautés. Alors que les boutiques parisiennes abondent, en voilà une ch'tite sympa en province.

Réparation des consoles

Suite à notre article sur les SAV, nous avons été contactés par Ware Center, autre centre de réparation de consoles. Si vous n'êtes pas satisfaits des SAV traditionnels, voici les tarifs de Ware Center :
Problème de lecture sur PlayStation (saccades) : 300 FF TTC
Problème port manette, Memory Card : 350 FF TTC
Voici la liste des consoles pouvant être réparées : PlayStation, Saturn, Néo Géo, Super Nintendo, Megadrive ou bien encore Game Boy.
Sachez aussi que les réparations sont effectuées sous dix jours, après acceptation du devis gratuit (communiqué par téléphone).
Pour plus de renseignements, contactez Ware Center au 01.42.52.22.33.

L'ARGUS DES JEUX VIDÉO

A quel prix acheter l'occasion ?

Joypad vous donne les tarifs de l'occasion. Achetez vos jeux mieux et moins chers. Vous trouverez aussi désormais le Top des ventes de l'occaz, une façon intelligente de repérer les valeurs sûres.

PLAYSTATION	PRIX MOYEN* CONSTATÉ	PRIX* CONSEILLÉ
Suikoden	270	285
Command & Conquer	240	250
Porsche Challenge	235	250
Tomb Raider	240	265
Die Hard Trilogy	240	265
Tekken 2	250	260
Formula One	250	250
Legacy Of Kain	265	280
LBA	265	275
Total NBA 97	240	250
NBA In The Zone 2	250	275

*PRIX MOYEN CONSTATÉ : C'est le prix moyen. Une sorte de moyenne, quoi. Entre tous les prix que j'ai collectés à la sueur de mon front. En fait, c'est suivant la formule suivante: $\{\sum(X1+X2+ ... +Xn)\} / n$. Au moins, vous savez ce que c'est que le prix moyen.

SATURN	PRIX MOYEN* CONSTATÉ	PRIX* CONSEI
Soviet Strike	245	260
Tomb Raider	240	265
Virtual On	225	250
Dark Savior	230	250
Sega Rally	185	220
Exhumed	230	250
Street Fighter Alpha 2	245	270
Die Hard Arcade	255	260
Die Hard Trilogy	245	265
ManX TT	255	270
Mister Bones	230	250

*PRIX CONSEILLÉ : Le prix 2 est un petit malin qui masque son identité de prix cor
En fait, comme il gueule sur tous les toits qu'il est le bon prix, qu'il ne faut pas
plus, sous risque d'épilepsie foudroyante, il se cache. Il n'assume pas, c'est un l

Le Top de l'occaz SCOREGAMES

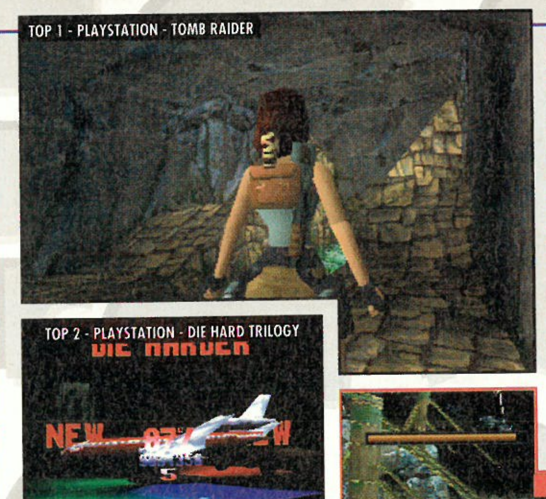
Vous retrouverez désormais chaque mois le Top de l'occaz, réalisé en collaboration avec les magasins Scoregames. Vous pourrez ainsi voir quels sont les titres les plus vendus en occasion. Il ne s'agit ici que d'un classement indicatif, puisqu'il ne prend pas en compte la totalité des ventes d'occasion sur le territoire français. C'est toutefois un bon baromètre pour trouver les valeurs sûres de l'occaz.

TOP PLAYSTATION

1. Tomb Raider
2. Die Hard Trilogy
3. Formula One
4. Crash Bandicoot
5. Resident Evil
6. Chevaliers de Baphomet
7. FIFA'97
8. Soviet Strike
9. Tekken 2
10. Adidas Power Soccer

TOP SATURN

1. Tomb Raider
2. FIFA'96
3. Sega Rally
4. Command & Conquer
5. World Wide Soccer'97
6. Daytona Champ. Edition
7. Daytona USA
8. Alien Trilogy
9. Dragon Ball Z
10. Robotica


TOP 1 - PLAYSTATION - TOMB RAIDER

TOP 2 - PLAYSTATION - DIE HARD TRILOGY

TOP 3 - PLAYSTATION - FORMULA ONE


TOP 3 - SATURN - SEGA RALLY

TOP 2 - SATURN - FIFA '96


TOP 1 - SATURN - TOMB RAIDER



Gagnez
une
Nintendo 64
avec le jeu
MARIO 64
NINTENDO 64
NINTENDO 64
Only For
SUPER MARIO 64
DEUTSCHER BILDSCHIRMTEXT
PAL VERSION
Nintendo
NINTENDO
sur le
3615 JOYPAD
1,29Frs/mn

ACCESSOIRES CONSEILLÉS POUR PORSCHE CHALLENGE:



lunettes anti-reflets



gants sport

la veste que vous allez prendre





Du 11 avril au 31 août 1997, gagnez une vraie Porsche Boxster

en jouant à Porsche Challenge. Renseignements: Sony Game Line 08 36 68 22 02* ou 3615 PlayStation*









NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES